OFFICIAL MAGAZINE OF SEGA セガファンのコミュニケーション情報誌

1997 4月号

300円

1997年4月1日発行
(毎月1回1日発行)
第2巻第4号通巻6号

SEGA

SOFT BANK

SEGA セガマガジン Magazine

緊急企画
バンダイ探訪
〜ホビー事業部編

特集
女子高生はゲームが大好き!!
〜メイキング倶楽部シリーズ人気の秘密〜

You must stop Curian. Or else, something terrible will happen

特別企画
セガエイジスへの道
〜ゲームチラシで見るセガ・アーケードゲームの歴史
第1回「ゲイングランド」(1988)

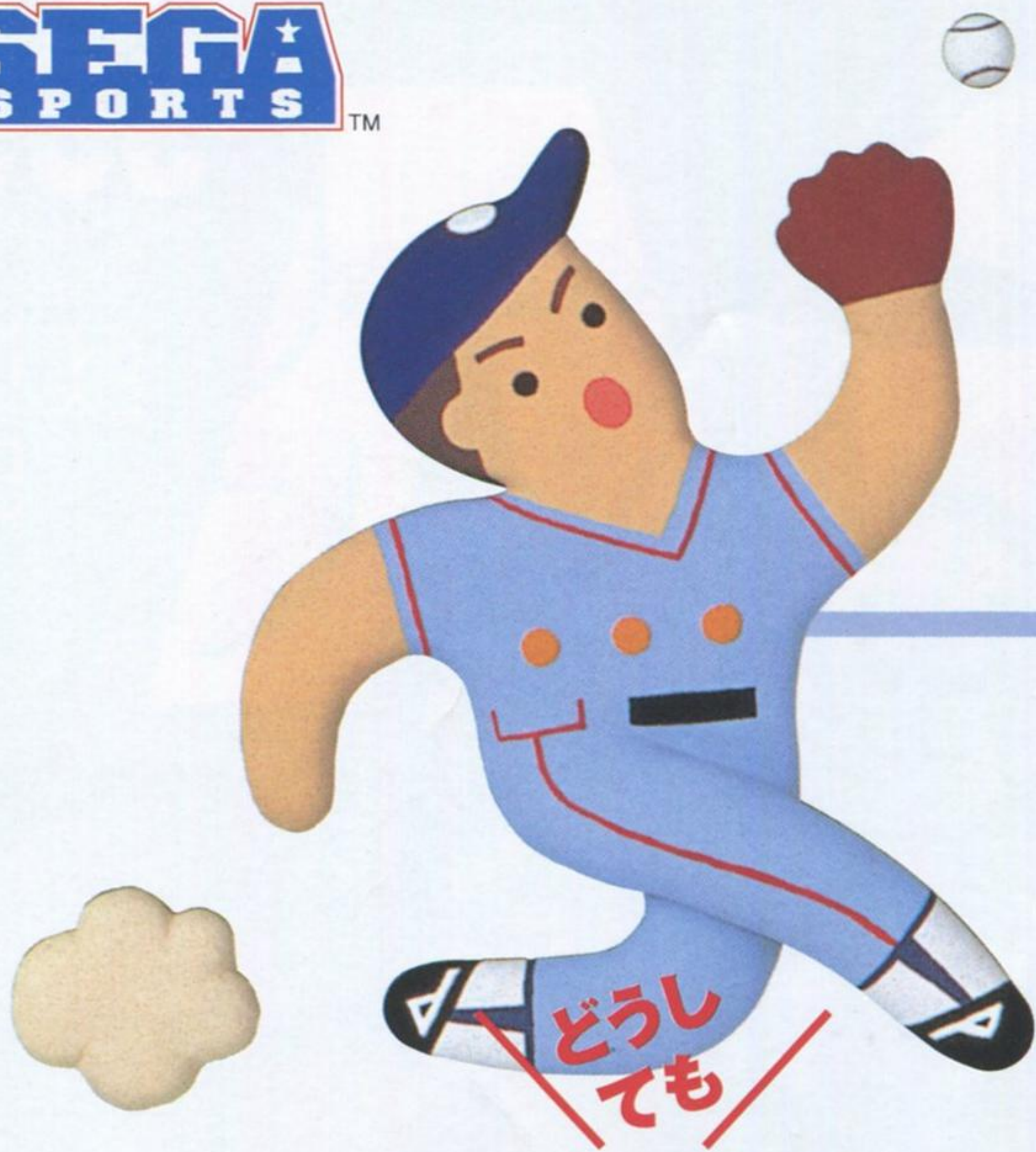
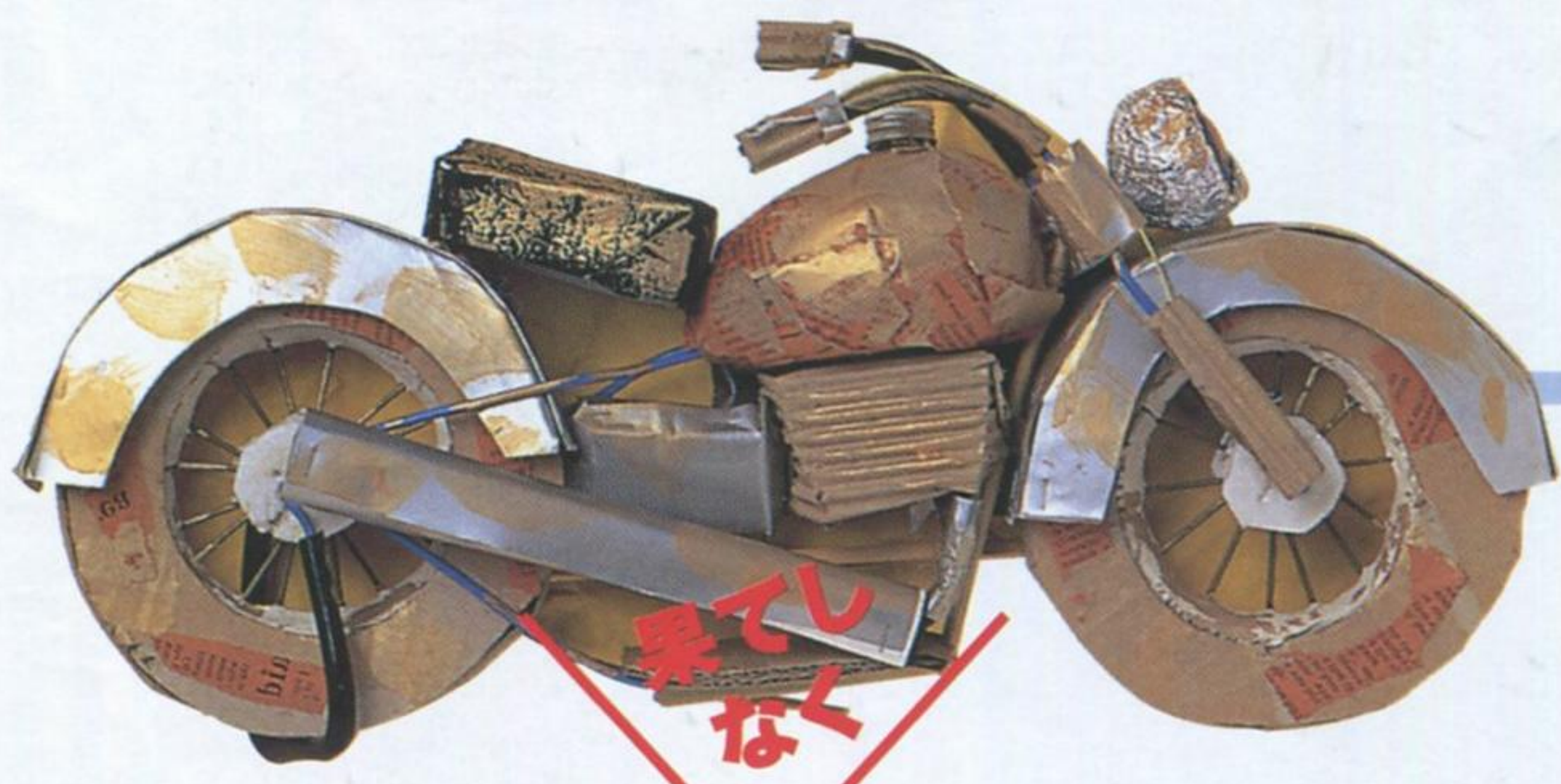
スペシャルグラビア「アニカジ」

「新世紀エヴァンゲリオン」グッズ大紹介!!

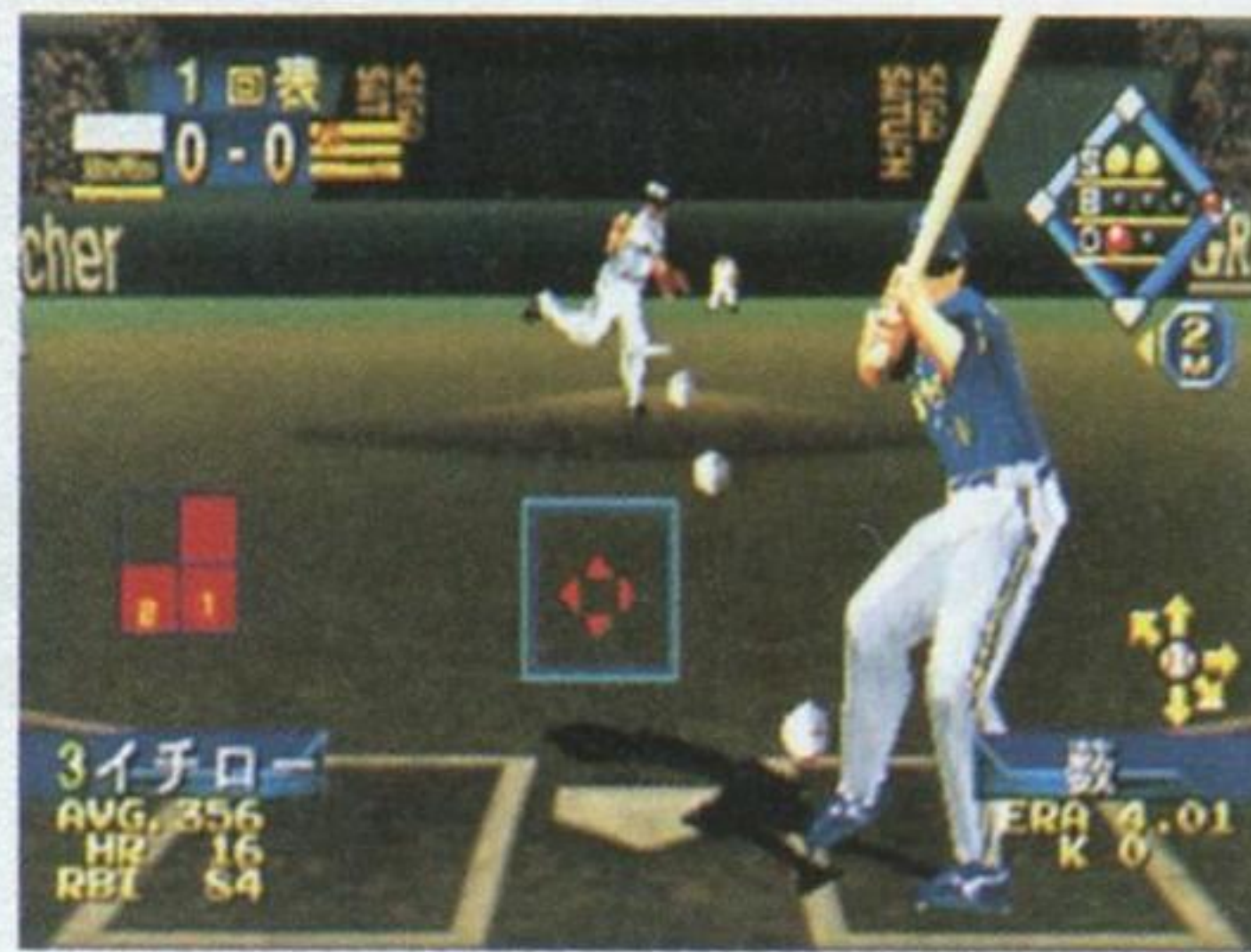
小特集
大阪発セガアミューズメントスペースネクステージ
大阪パドゥー、セガアリーナ誕生

新作&続報
スカッドレースツイン
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
コラムス'97

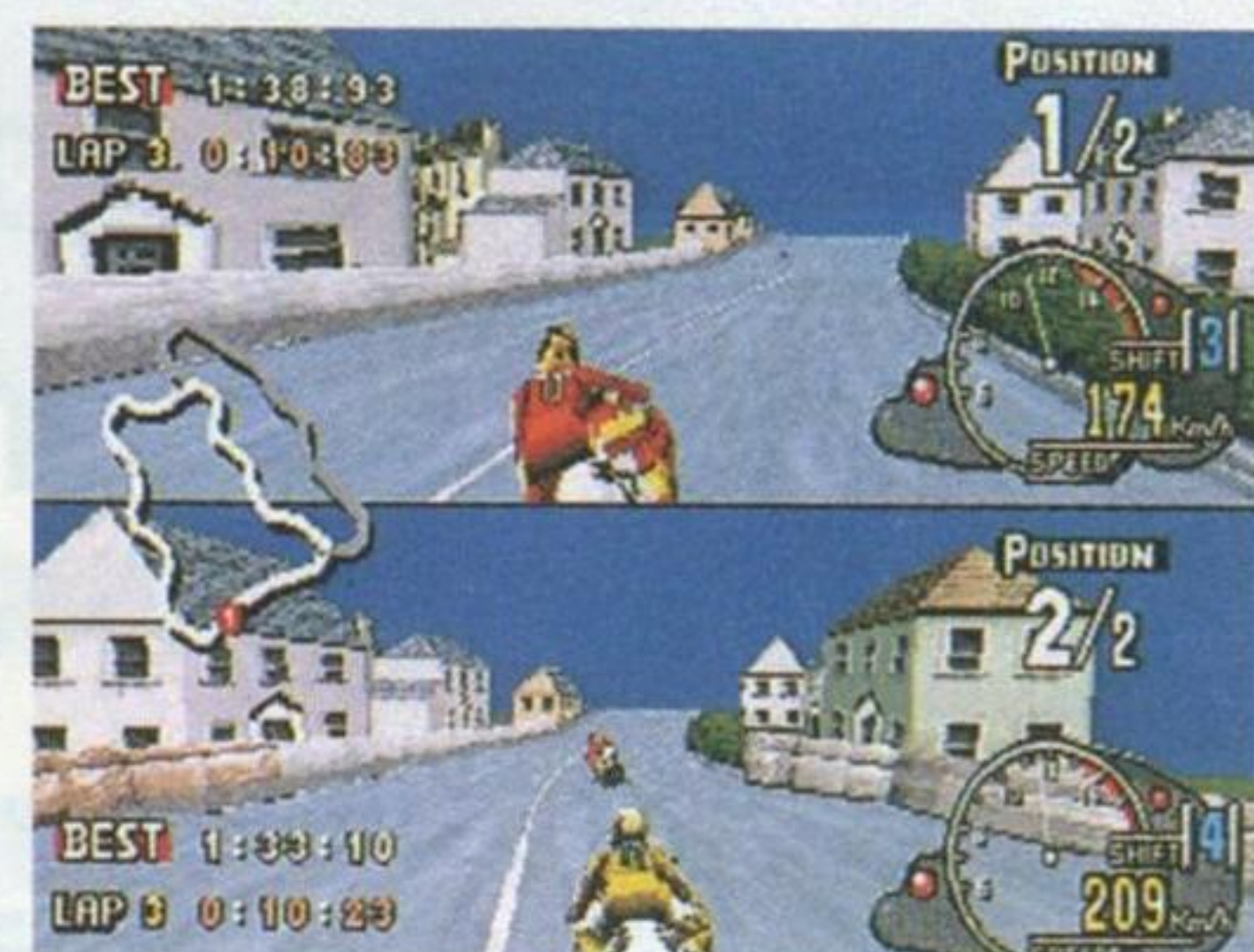
'97春 ゲームスクール特集

SEGASATURN

生まれ変わったグレイテストナインで、君はフィールドのヒーローになる!

プロ野球 GREATEST NINE '97 ™

プロ野球 グレイテストナイン™'97
3月28日発売予定　5,800円［スポーツ］
(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム
11球場公認

世界最古かつ最強のバイクレース「マン島TT」。このレースをモチーフにした、リアルバイクレースの決定版。君のライディングテクニックが試される時は今だ!!

MANX TT Super Bike ™

マンクスTT スーパーバイク™
新発売　5,800円［レース/ドライブ］
レーシングコントローラー・マルチコントローラー対応

'97年Jリーグ17クラブを完全シミュレート!君の頭脳とテクニックをフルに活用しなければ、この新たなシーズンを勝ち進むことはできない。栄光のシュートを放て!

V-GOAL '97 ™

Jリーグ ビクトリーゴール™'97
新発売　5,800円［スポーツ］
J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS
マルチターミナル6（別売3,800円）で4人同時プレイ可能

新次元 セガサターン
SEGASATURN™
希望小売価格 ¥20,000(税別)

SEGA Magazine

セガマガジン

セガマガジン
1997年4月号　VOL.6

セガマガジンは、アーケードゲーム、セガサターン、アミューズメントスポットやテーマパーク、キャラクターなど多岐にわたるセガファンのためのコミュニケーション誌です。

セガホームページアドレス http //www.sega.co.jp/

CONTENTS

STAFF

編集長
近藤 裕
副編集長
西村 亨
菅野広和
菅野聡之
編集
三枝昭太
鈴木克理
高橋哲也
アシスタント
田所妙子
上田裕生
川崎 伸
伊藤政明
編集協力
中島靖史
梅田浩二
八塚敬昌
加藤俊祐
森谷 明
足立秀樹
（株）ミントスタッフ
セガサターンマガジン編集部
表紙デザイン
渡辺 縁
デザイン
中沢 学
渡辺 縁
湯川安芸子
吉田正人
塩住太郎
スタジオB4（藤瀬典夫、藤澤久美子）
ライター
田辺昌規
工藤 剛
本澤 徹
岩片 翼
鈴木敦子
稲元徹也（ターニングポインツ）
作山哲広
政綱大介
フォトグラフ
大屋哲男
鬼頭栄次
佐々塚啓介
田中修一
イラスト
吉村勇子
北山貴代
校正
フィールドアップ
写植
ケイズグラフィック
三共社
印刷
大日本印刷株式会社

お問い合わせ
本誌の記事内容に関するお問い合わせは、下記の電話番号にお願いします。受け付けは平日の午後4時から6時の間。ゲームのヒントや裏技についてはお答えできません。

TEL 03(5642)8349

Asahi
SOFT DRINKS

僕らにジャストなさわやかさ。

MITSUYA
CIDER

REFRESHING
& SPARKLING

This fizzy drink is a longtime seller and wholesome drink to quench your thirst. Enjoy our fizzy drink made of well-refined, quality water.

三ツ矢サイダー

MITSUYA
CIDER

あき缶は リサイクルへ　商品は左から 三ツ矢サイダー缶 350ml・250ml・500ml / PET 1L・1.5L

アサヒ飲料株式会社

おいしさと健康
Glico

春いちばん おニューな あずき。

アミューズメントセンターでねー…

seventeen ice
小豆
AZUKI
あずき
北海道産あずき使用

粒あずき

あずきクリーム

さわやかな あずきクリームに
つぶつぶあずき入り。
さっぱりとした 和テイストが
春にぴったりな おいしさです。

奥菜 恵（おきなめぐみ）

他にもあるよ！お気に入りを選んでネ!!

NEWバニラ

カリフォルニア
ストロベリー

グレープ
シャーベット

チョコマーブル

チョコクッキー

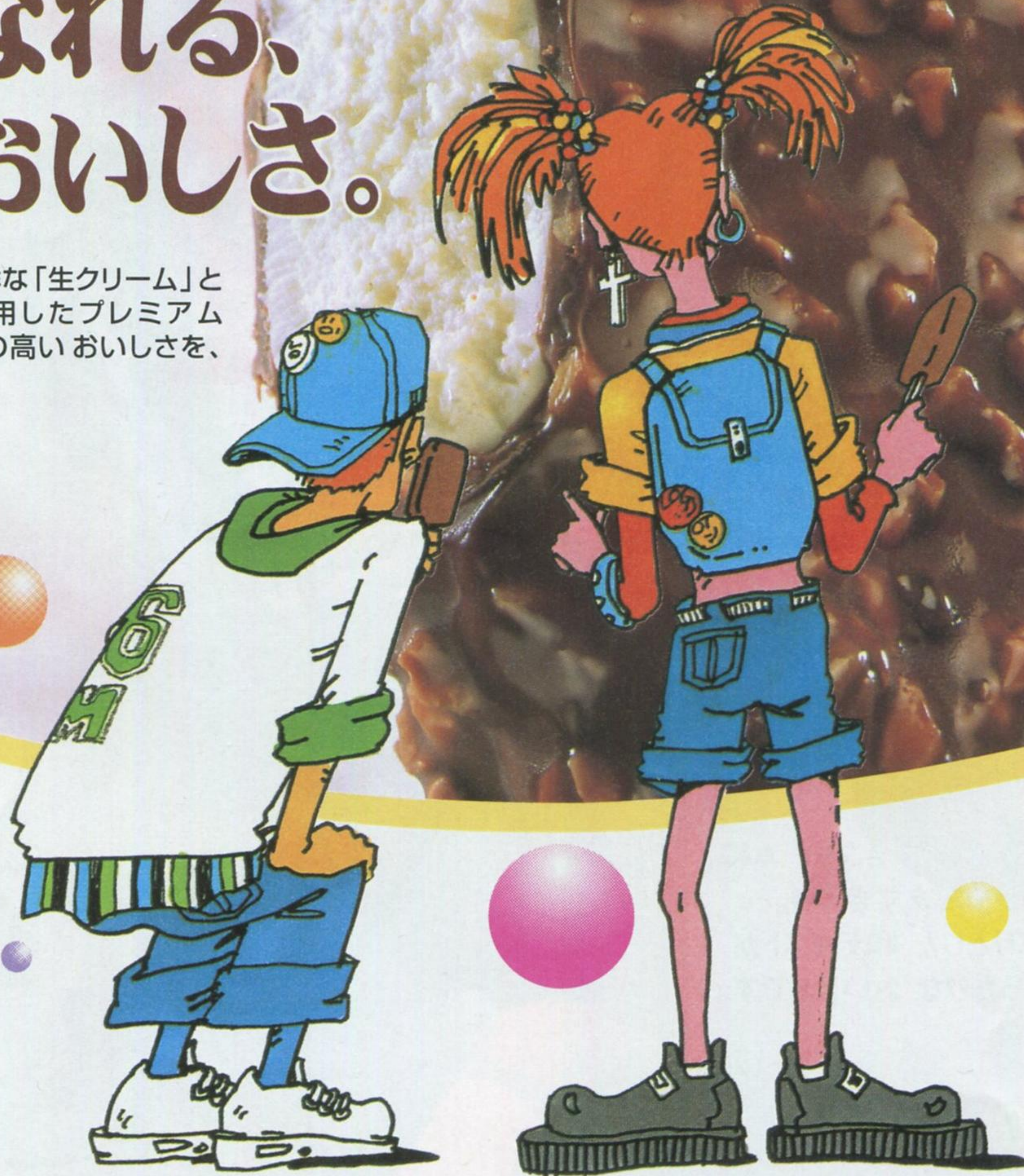
ケーキinチョコ

この
自販機が
めじるし

Seventeen ice

専用自動販売機でお求めください。

17 グリコ セブンティーンアイス

江崎グリコ株式会社

サクラ大戦 原画&設定資料集

サクラ大戦のすべてをここに集結した、豪華絢爛太正浪漫本！

帝撃・花組隊員はもちろん、黒之巣会からメカものまで、未公開の設定資料を多数掲載。豪華スタッフのインタビュー有り、知る人ぞ知る関連グッズを紹介。さらに、世界に二つとない真宮寺さくらの"きもの&袴セット"をはじめ、盛りだくさんのプレゼントも用意。

この本だけの
充実！帝都大事典掲載
【弐大付録】
描き下ろしポスター&花組・戦闘コスチューム型紙

大増刷出来

定価2,000円

ふたつのサクラ咲いてます。

セガサターンマガジンフォトCDマニアックコレクションVol.1

サクラ大戦 帝撃シークレットファイル

ゲームには入りきらなかった大量・莫大なキャラクター・メカの設定&CGをCD-ROMに一挙収録!!

好評発売中

定価1,480円

for SEGASATURN/Windows
Macintosh/3DO/PCFX
(セガサターン、Vサターンで再生する場合、別売りのセガサターンフォトCDオペレーターかツインオペレーターが必要です)

SOFT BANK

ソフトバンク株式会社/出版事業部

定価は税込です。
お近くの書店でお求めください。

SEGA セガサターンマガジン

SATURN MAGAZINE

Weekly Start!!

セガサターンマガジンは
毎週金曜日発売
定価390円

いよいよ週刊化スタート！ サターン情報をパーフェクト・フォロー！
SEGA セガサターンマガジン 390円
SATURN MAGAZINE
1997 02/14
週刊化、第1号!!
エニックス、サターンに参入!!
セガ、バンダイ合併!!
グランディア
センチメンタルグラフティ
新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
機動戦艦ナデシコ
デイトナUSA CIRCUIT EDITION
ダイナマイト刑事
スカイターゲット
ADVANCED WORLD WAR
D-XHIRD
レッドカンパニー セガAM2研
広井王子×鈴木 裕
隠しキャラ攻略!!
ファイターズメガミックス

定価は税込です。
お近くの書店　コンビニエンスストアでお求め下さい。
セガサターンマガジンは東急線駅売店でもお買い求めになれます。

SOFT BANK ソフトバンク株式会社/出版事業部

巻頭特集 女子高生はゲームが大好き! メイキング倶楽部

シューティングが好きです!

ゲームはたまーにやるぐらいだけど、シューティングが好きなの。

ゆきちゃん

セガといえば？ という質問に「バーチャ2」という答。うれしいね！

今のマイブームはプリクラ

とにかくプリクラにこってます。セガさん、もっと進化した機械を出してください！

写真ができたら送って!

ゲームは全然興味ないけど、プリクラは大好き！ 写真撮られるのっていいよね。

あやちゃん

ゲームはあまりやらないとのことだけど、好きなゲームはなぜか鉄拳とか。

かなこちゃん

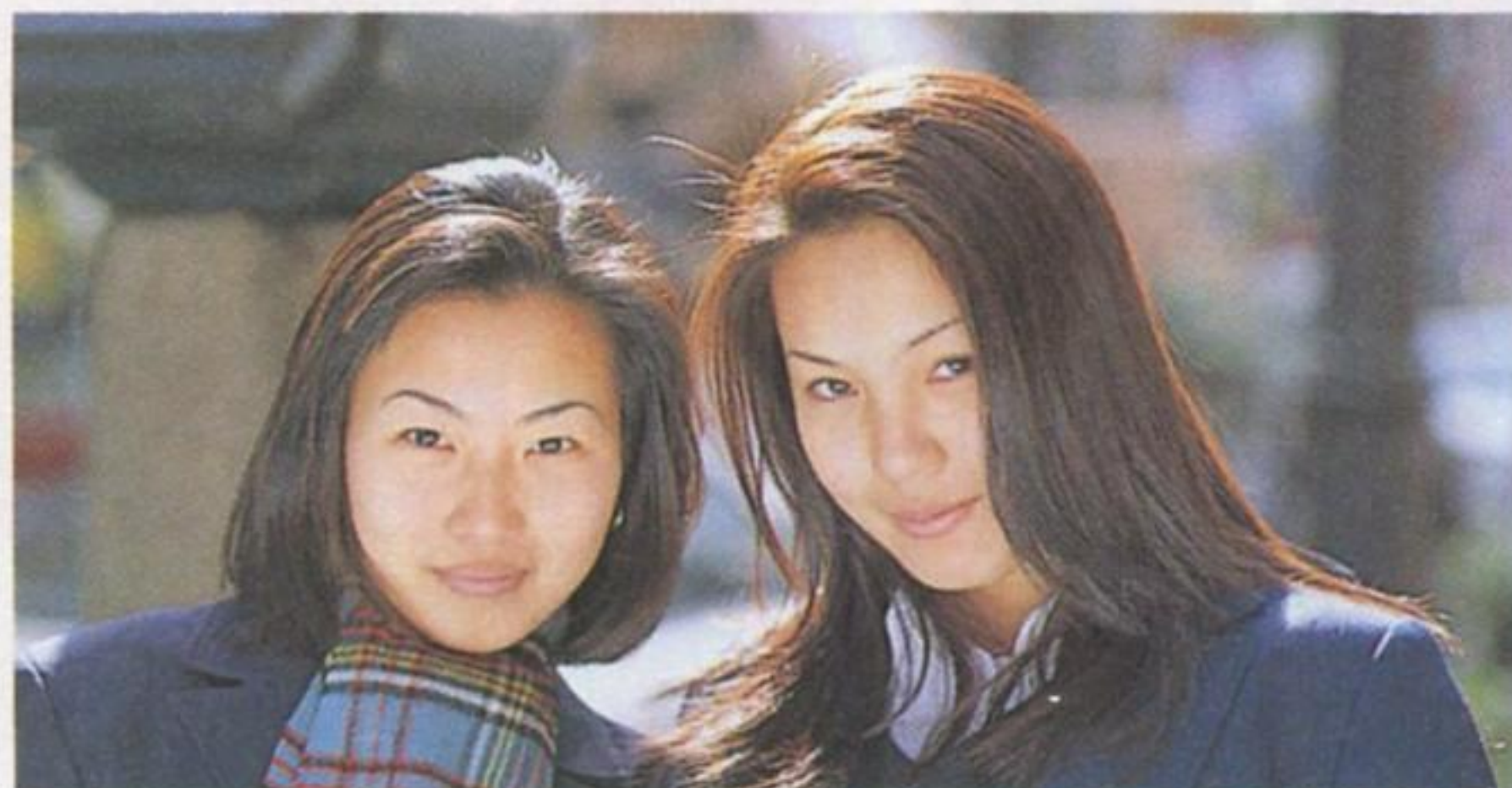
プリクラ以外のゲームにはまるで興味を示さないかなこちゃんでした。

セガといえば、セガサターン!

バーチャファイター？ 知らなーい。けど安室奈美恵のソフトは知ってるよ！

よしえちゃん(左)

「鈴木裕って誰？」「サラリーマン！」的確な答を書いたのは彼女だけでした。

好きなゲームはテトリス!

テトリスとプリクラが好き。あとはよくわかんない。面白いゲームを作ってください。

体感ゲームで遊びたい!

ゲームは家でもやるけど、サターンは持ってませーん。私もテトリスとかが好き。

ふくこちゃん

何と15歳の中学3年生！ しかも携帯電話も持ってるってんだから驚き。

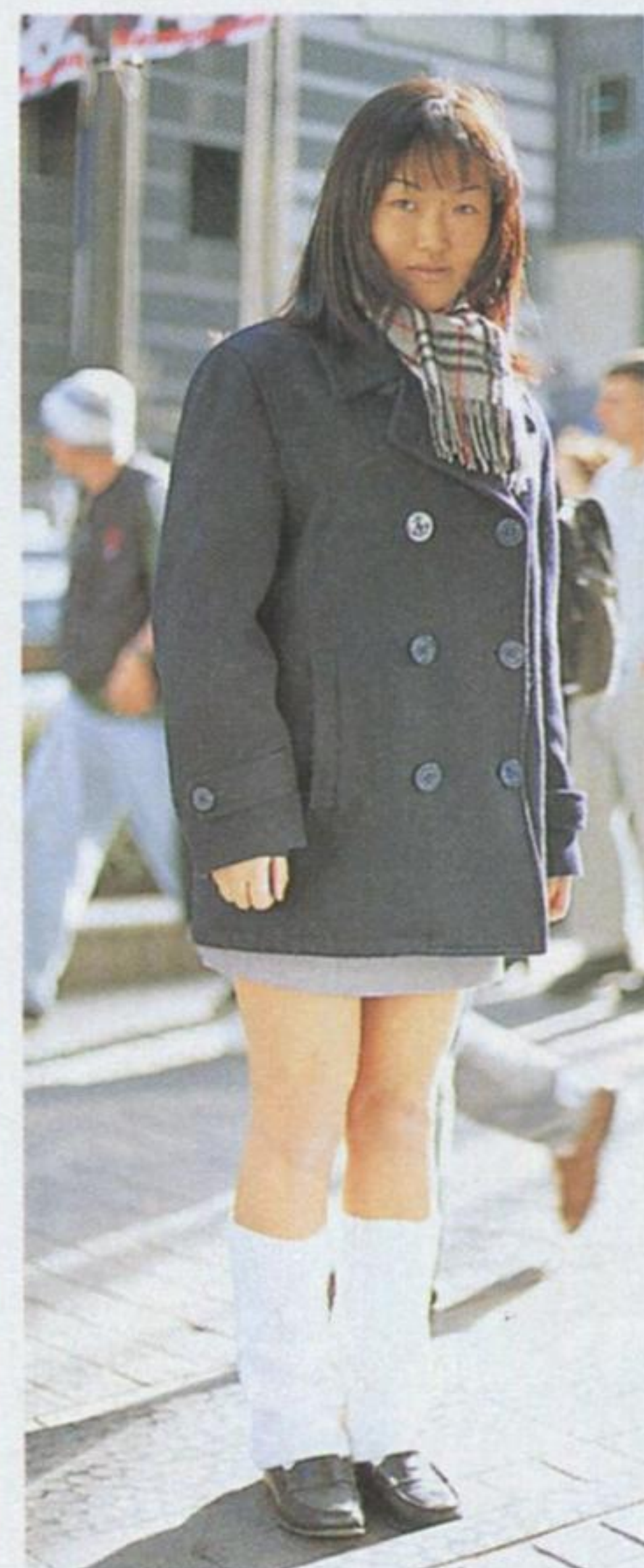
あけみちゃん

同じく中3。マイブームはセブンイレブンのロイヤルミルクティパンだとか。

鈴木裕さんって建築家?

普段ゲームはしないよ。それよりも、この頃、よく取材されるんだ。

あきちゃん

ゲームは全く興味ないみたいね。取り付く島もないコメント、どうもありがとう。

いろいろプリクラ出して!

ゲームはよくわかんないです。最近のマイブームは日焼けサロン巡り！

えいこちゃん

セガといえば？ という質問に「ストリートファイター」という答えをありがとう。プリクラもいいけどバーチャもよろしくね！

セガ好き♥だよー!

セガって、プリクラとかサターンとかセガカラとか作ってるんだよね？ 私知ってるよ！

好きなゲームはFFⅦ!

今FFⅦやってまーす。セガも頑張って儲かって！とにかく面白いゲームで遊びたい！

かおりちゃん

好きなゲームがマリオカートで、遊んでみたいのが格闘だって。趣味いいよ！

はるかちゃん

2人とも、青学高の1年。見た目と違って詳しいなぁ。ぜひお友達になって！

兄がサターン持ってます

ゲームは少しやるぐらい。バーチャは名前なら聞いたことあるよ！

みさこちゃん

あまりゲームはやらないそうだけど、それでも「楽しいゲームで遊びたい」とのこと。

プリクラにハマってまーす!

ゲームは全然興味ないけどプリクラは好き。セガなんですよね？

やすこちゃん

DDMの安室ソフトも知らないぐらい、ゲームには興味ないんだって。たまには遊んでね！

DDM安室で遊んでみたい!

鈴木裕さん？ うーん、知らないです。ひょっとして有名なゲーマーの方ですか？

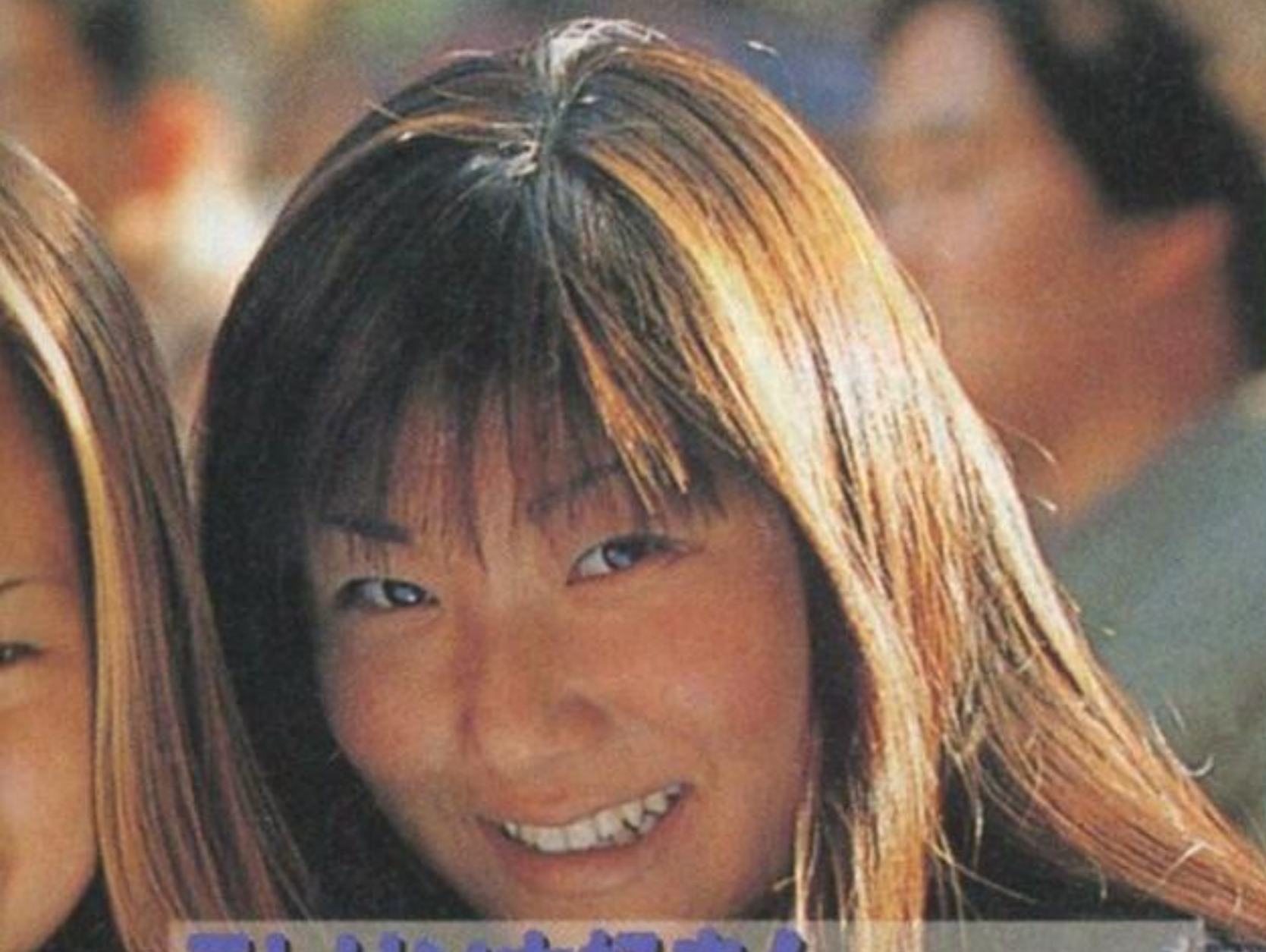
プリクラしかやりません!

ゲームは全然わかんないんで、プリクラ以外は興味なし。でも楽しいゲームを出してね！

みくちゃん

家でゲームをすることはあるものの、特に好きなゲームはないんだって。

まりちゃん

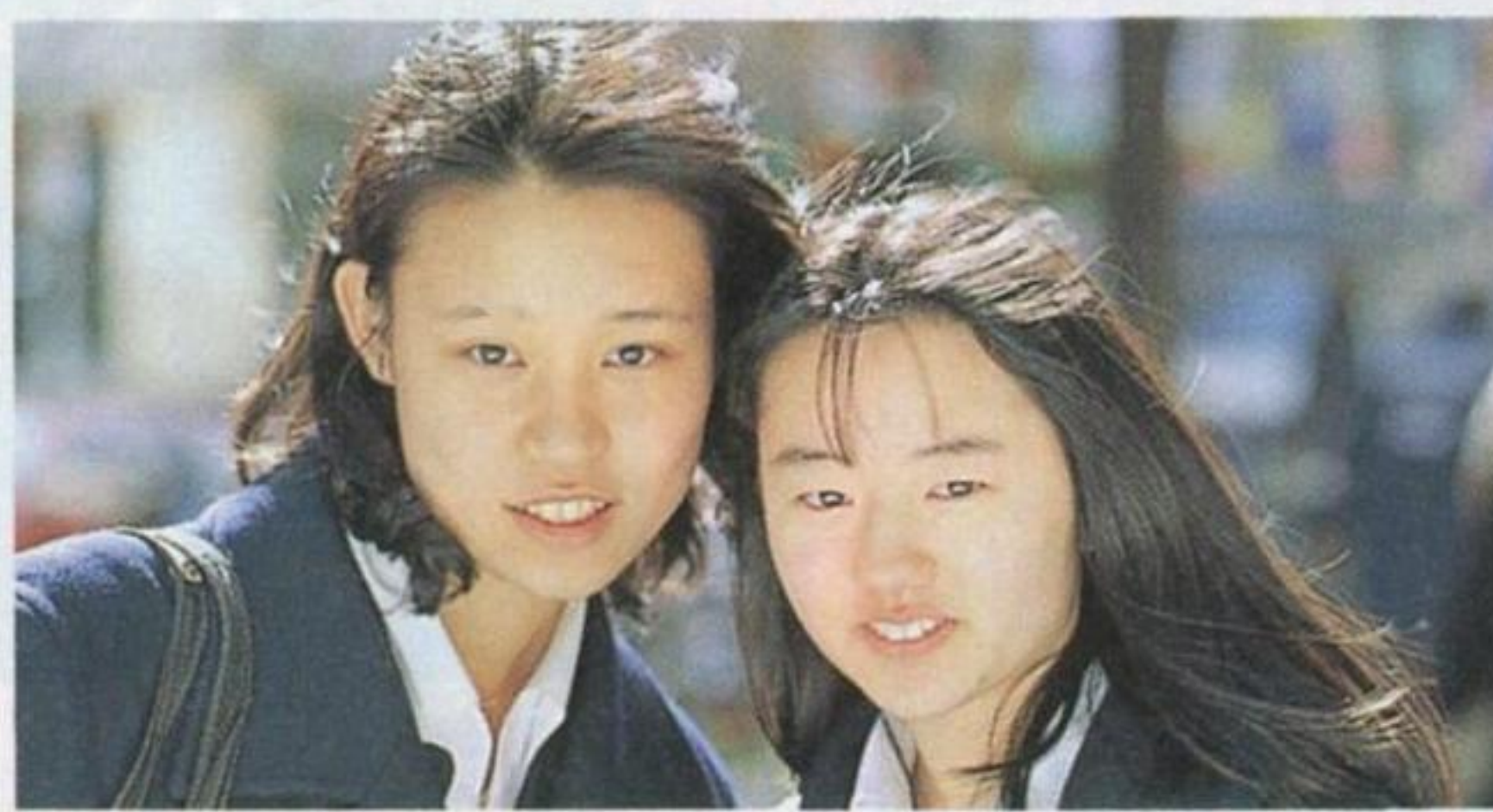
家でもゲームは全くやらないとのこと。プリクラ以外のセガ製品もよろしくね！

テトリン大好き！
バーチャファイターは知っているけど、よくわかんなーい。ストⅡのほうが好き！
かなちゃん(中)
家ではスーファミで遊ぶんだってさ。んもー、セガサターンもよろしくね！

マイブームは吉牛！
好きなゲームは、何と言ってもマリオ。遊びたいゲームもN64のマリオなんだ！
ゆうちゃん(右)
サターンは弟が持っているそうな。それにしても、吉牛がマイブームとは！

セガといえばソニック！
好きなゲームはぷよぷよ。落ちものパズルゲームが好きなの。テトリスも好きだよ！
りいこちゃん

セガといえばバーチャ！
好きなゲームは、私もぷよぷよ。2人ともパズルゲームが好きな仲良しだよ。
じゅんこちゃん
高3の2人組。制服との別れを惜しむべく 今日は渋谷に来たそうな。
セガに一言「V6の岡田くんに逢わせて！」おいおい、ムチャいうなよ(笑)。

シムシティが好き！
ゲームは、かじる程度かな。最近のマイブームは昼寝。気持ちいいよね。
りえちゃん
ゲームはそこそこ、とのこと。好きなゲームにシムシティを挙げるトコがツウだね。今度はバーチャにも挑戦してみてね。

ゲームは弟が詳しいの
弟がすごくゲーム好きで、何でも知ってるの。私はプリクラ以外はちょっとパスかな。
ひさえちゃん

ゲームはときどきかな？
ゲームはあんまり興味ないけど、安室奈美恵のソフトはコンビニで見たことあるよ！
みえこちゃん
遊んでみたいゲームはN64だって。ウソでもいいからサターンって書いてよ！
アンケートのほとんどが白紙。それでも、プリクラと安室の知名度はさすが。

プリント倶楽部の爆発的人気から続々とメイキングものがシリーズ化され、セガは女子高生をアーケードに導くことに成功した。次なる目標のため、彼女らが好きなゲームや要望などを集計・分析、次へのステップを生み出す義務がある。と自らを正当化して渋谷の女子高生を次々とゲット！ 彼女らの好みのゲームは？

シリーズ人気の秘密

家ではゲームしないよ！
セガサターンとかバーチャファイターとかは、一応聞いたことあるよ！
あきよちゃん
ゲームにはあまり関心がないようで、とにかく「プリクラがいい」んだって。他のゲームも面白いからぜひ遊んでみてね！

バイオハザードって面白い！
家でゲーム？ うん、やるよ。最近はときメモにハマっちゃって。
みほちゃん
意外にもバーチャファイターのプレイ経験はないんだって。プレステユーザーかっ？

セガカラがいいですね！
セガといえばセガカラでしょ！ 遊んでみたいのは、スーパーマリオ64でーす！
まきこちゃん

ゲームだったら何でも好き
セガといえば、セガカラとプレステだよね！ 好きなゲームはマリオカートでーす！
かおりちゃん
この2人が一番パワフルだったよ。好きなゲームはドラクエとかRPGだって。
プレステはソニーだってば。遊んでみたいゲームはパラッパラッパーだとか。

ゲームはたまーにやるぐらい
好きなジャンルは格闘ゲーム！ あと、アクションゲームも遊んでみたいでーす！
なほちゃん

ぷよぷよがお気に入り！
ゲームはあまりやらないけど、ぷよぷよが好き。あとは格闘ゲームも遊んでみたいな！
のどかちゃん
バーチャファイターは知っているけど、プレイしたことはないんだって。
セガ社員に一言。「面白いゲームをいっぱい出してください」だって。

バーチャよりプリクラ！
最近のマイブーム、これが非常に面白い。プリクラやたまごっちは序の口、サクサクパンダ ロイヤルミルクティーパンなどは難易度D、極めつけはワカメちゃんのような前髪。ただの内輪ウケや！

次ページへGO！

これが女子高人気の

プリント倶楽部② アトラス／セガ

言わずと知れた「プリクラ②」。何の説明も必要なし。といいたいところですが、どのへんが「②」なのか知ってる？　まず1600万色フルカラーにより超キレイなフレームデザインが実現。おかげで高画質なオリジナルフレームが楽しめるのだ！　そしてあと意外と知られていないのが、ハミングバードネットワークによる衛星データが受信できること。宇宙からフレームデータが降ってくるってんだからなんとも壮大な機能だね。

「プリクラはやっぱり友達と撮るのが一番楽しい!!」

手軽に作れちゃうプリクラシールだけど、女の子たちは常にベストショットを求めるらしく写真を決めるまで結構時間がかかるのだ。

②はフレームがキレイ！

プリクラは16色。プリクラ②は1600万色。その差100万倍！　フレームが鮮明になったぶん、写る側も気合いが必要だ!?

「デジオ」を使えば君だけのオリジナルシールが！

ほとんどのプリクラフレームを網羅し、レアなオリジナルフレームを求めるプリクラジャンキー諸君！　そんな君たちは今すぐ「デジオ」をゲットせよ！　AMセンターでは一緒に撮れないものとフレームにおさまれるんだからぜひとも街へ飛び出したい。何と一緒に写るかは君のセンスしだいだ。ちなみに私は薬局のサトちゃんとツーショットした。

どれにしようかな？

プリクラシールをコレクションするのも楽しいけど、やっぱ一番楽しそうなのは写真を撮っている時ですね。あーだこーだといって写真を選ぶ3人でした。

デジオのフィルムとでもいうべきスマートメディアを差し込めばあとは普通のカメラと同じでシャッターを押すだけ。デジオの機能でうれしいのはお気に入りのショットが決まるまで何度も撮り直しができること。ふいのNG顔ともおさらば！

ネーム倶楽部 ・セガ

プリクラに続くメイキング倶楽部シリーズの第2弾が「ネーム倶楽部」。〝腰を25度曲げて会釈し、両手で受け取らなければならない〟名刺交換も女の子の手にかかればそんなルールは一切不要。バンバン作ってバンバン配り　バンバン友達を作る。顔を覚えてもらいたかったらプリクラを貼ればいいだけ。実にシンプル！

「とってもカンタンだし、いろいろ種類が作れるから好き！」

ジャーン！　できたてのネークラ名刺。今時の娘たちはポケベル、PHS、自宅と3つの番号をたくみに使うのだ。

デザインパターンは24種類！

名刺に描かれたイラストはどれもポップでキュート。人気はやはりセサミとピングー。今話題のカオルコの描いたイラストももちろん要チェック。もう既にイラストの第2弾が出回ってるぞ！　個人的にロドニーシリーズのクマのDJがオススメだ。

Print Club
Let's Smile!!
Rika Kawashima
Tel 03-1234-5678
P.B 03-1234-5678

手相うらない ちょっと見せて ・セガ

常に根強い人気を誇るこの占いゲーム。このマシンも女の子やカップルに高い支持率を得ている。なんと手型をスキャンすることで手相を占うという優れもの。結果をプリントしている間に解説とクイズ形式の相性診断をしてくる。

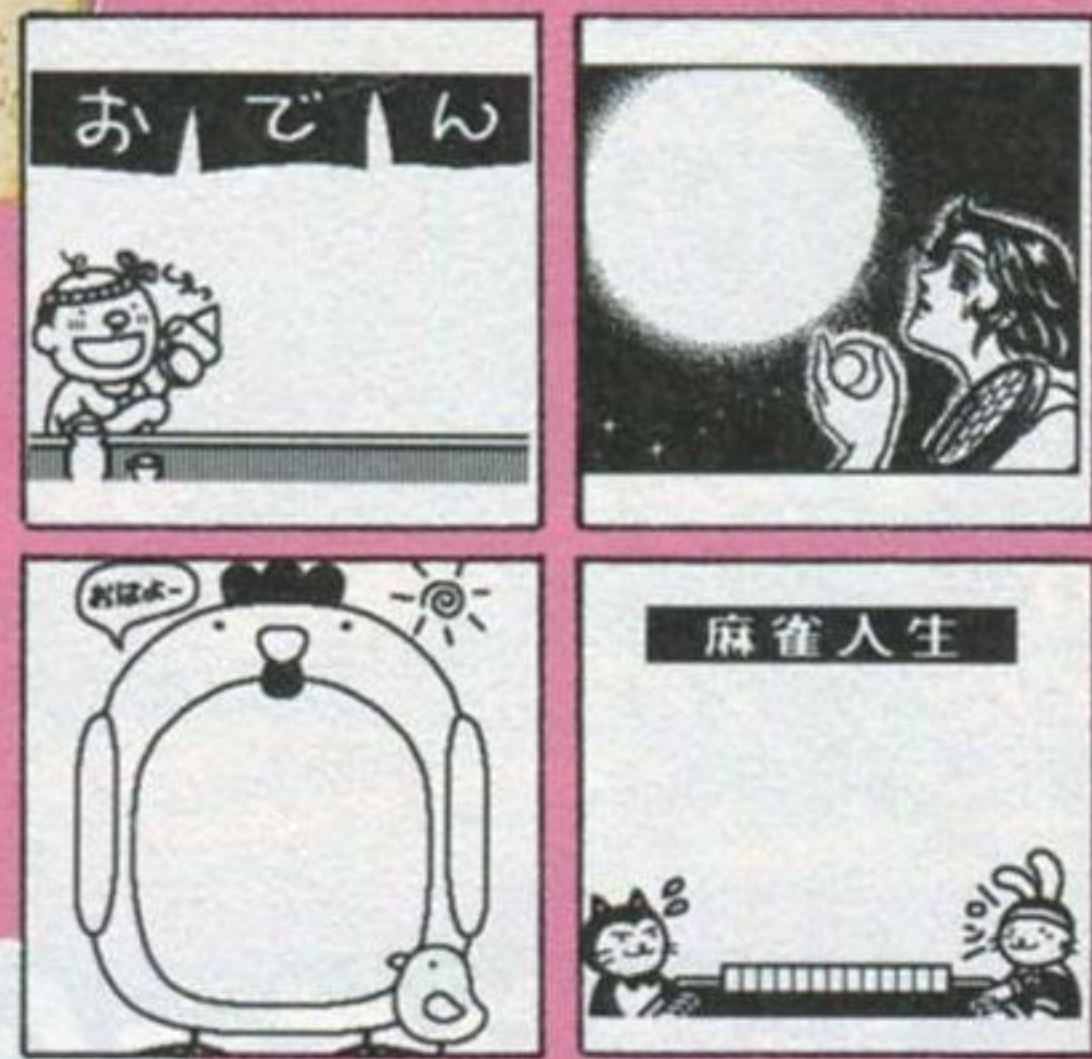
「え！　あんた結婚線が全然ない……」(友人)
「……」(本人)

出て来た結果に驚く友人2人と対照的に神妙な本人。どんな結果が出たかは未確認。ゲームといえどやはり真剣になってしまうのです。

運勢悪くても全然OK!?

「運命」や「相性」など12のジャンルが占える「手相占いちょっとみせて」。占い師に真剣な面持ちで「あなたの運命は……」な一んて言われちゃうとちょっとビビるが、コミカルなアニメに診断されちゃうと結果が悪くてもなんかへーキ。最後にプリントアウトされた用紙を友達と回し読みしてワイワイガヤガヤ騒ぐのが正しい楽しみかたでしょう。ちなみに手相は3カ月くらいで変化していく（らしい）のでちょくちょくプレイしてみよう！

スタンプ倶楽部　データイースト／セガ

メイキング倶楽部シリーズ第3弾「スタンプ倶楽部」。愛想のない三文判はもう古い。自分の顔のスタンプで一気にアピール度をアップさせよう！　でも調子にのって大事な書類にまでスタクラスタンプを押すのはやめましょう。怒られるからね。多分…いや、きっと。

デザインは3タイプで60種類という豊富なバリエーション。笑えるフレームが多いので表情豊かに撮りましょう。

ねえ、どんな風にできた？　早く押して見せて!!

できたばかりのスタンプはやっぱりすぐ試してみたい。間違って壁に押すなよ。

渋谷で31人に聞きました！ 生にゲームだ！

マジカル頭脳パワー!!　セガ

ご存知人気テレビ番組をそのままゲーム機にした「マジカル頭脳パワー!!」はマイクで答える音声認識システムを採用しているのでプレイヤーはテレビの出演者気分を満喫できる。ゲームを進めるにつれ、熱くなるのは必至。なりふりかまわず　自然と声も大きくなっちゃう！

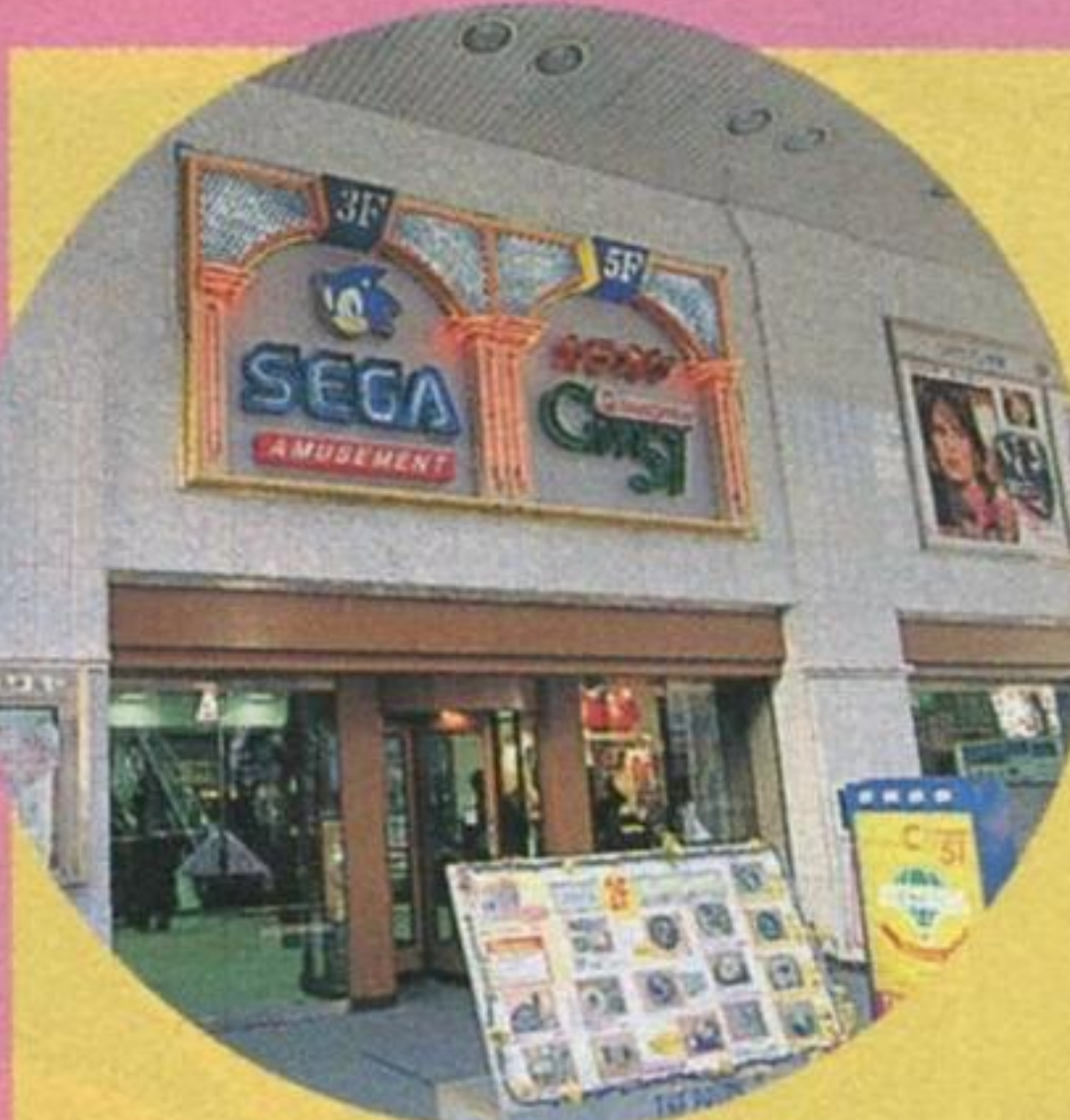
例えゲームでも真剣勝負。恥ずかしがっちゃ×！

最初は控えめだった彼女たちも自然に力が入ってくるにつれシャウト連発。はたから冷静に見ていると結構笑えます。

UFOプッシャー　セガ

狙ったぬいぐるみをプッシュして落とすプライズマシン「UFOプッシャー」。入っているぬいぐるみも通常よりちょっと大き目なのも魅力。簡単そうに見えて結構コツが必要。

狙いはバッチリ。取れるまで絶対やめないからね！

見よ、この真剣な表情を！女の子を知らず知らず真剣にしてしまうのだ。

渋谷でゲームをするならココ！ ハイテクセガプライム

今回紹介した今、女子高生に人気のゲームはすべてこのお店に設置されている。場所も渋谷駅からすぐなので渋谷に来たらぜひ友達同士やカップルで立ち寄りたい。残念ながら制服での入場は禁止されているので注意！
場所　渋谷区道玄坂2-29-5　ザ　プライム3F(03-3477-1324)営業　AM10　00～PM0　00（年中無休）

今回紹介したメイキング倶楽部シリーズや占い機以外にもメダル、ビデオ　体感機と最新のゲームマシンがずらっと取りそろえられている。階下の充実した飲食スペースも魅力。

カウンター横にはある物販スペース。

物販コーナーではもちろん『セガマガジン』も販売中！　バックナンバーも扱っているので、買いそびれちゃった人はここで入手してくださいね。

春の新作プライズも続々登場!!

商品の重心を押すようにうまくタイミングを覚えるのがコツだ。

UFOキャッチャーとは違い、大きめの人形が入っていることが多い。

お店によっては、四角いパッケージで大きめのものも入っているぞ。

今時の女子高生はパワフル！

どんなゲームにも素直に一喜一憂し、必要以上のリアクションをする姿に取材クルーは圧倒されるのみ。前日から絶対「チョベリグ～」といってやる！と決心をしていた私でしたが、そんな彼女たちを前にするとどうしても先生口調になってしまうのでした。世代の壁は厚い（涙）。

ミホちゃん、リエコちゃん、クミコちゃん、取材協力どうもありがとう！

次ページでアンケート結果発表！

アンケート結果発表!

渋谷系女子高生31人に聞きました

セガの認知度を探るべく、渋谷プライム前にてアンケートを敢行！ 果たして本当に女子高生はゲームが好きなのだろうか？

Q1 セガのゲームといえば？

予想通り、プリクラがダントツの1位。意外なのがセガカラで、やはりカラオケ人気はまだまだ健在といったところか。ストリートファイターやプレイステーションといった回答が、いかにも女子高生ならでは。

プリクラ	10人	ストリートファイター	2人
セガサターン	7人	ソニック	1人
セガカラ	4人	プレイステーション	1人
バーチャファイター	3人	よく知らない	9人

Q2 どんなゲームで遊んでみたい？

それほどゲームに興味がないようで、つれない回答が大半。その中で具体的な名前が挙がったソフトはさすがといえよう。ジャンル的には体感もの、パズルものに人気集中。対戦格闘という回答にも驚き。それにしても、楽しい面白いゲームというアバウトな回答、どうもありがとう(笑)。

スーパーマリオ64	3人	対戦格闘	2人
DDM安室奈美恵	1人	アクションもの	1人
パラッパラッパー	1人	ハラハラするやつ	1人
面白い(楽しい)ゲーム	4人	恐いやつ	1人
体感ゲーム	4人	迫力のあるゲーム	1人
パズルゲーム	2人	特になし	9人

Q3 このマークの意味は？

AM R&D DEPT.#2

セガマニアにはおなじみのこのマークだが、全ての子が「わからない」とのことで、予想で回答してもらった。AMがアミューズメントの略だと当てた子がいたのには驚き。それだけでも大したものである。

海、南の島という回答はわからんでもないが、プールという回答はすごいと思う。

アミューズメント	1人	ゲームの機械についているもの	1人
リズム&ドリーム2	1人	セガのイメージシンボル	1人
わからない	14人	プール	1人
ゲームの名前	2人	ロコガール	1人
会社のマーク	2人	夏!	1人
初めて見た	2人	海に関するマーク	2人
アミューズメント2	1人	南の島	1人

Q4 鈴木裕って知ってる？

ゲーマーやセガマニアにはおなじみの鈴木裕も、女子高生にかかればこの通り（少年マガジンのマンガの主役にもなったというのに……)。「知らない」という回答が大半だったが、その中で彼女らなりに予想してもらって回答を得た。

ゲーマー、タレントという回答が多く　取材班は笑いをこらえるのに必死。そんな中で、「ゲームを作っている人」「ゲームデザイナー」と予想した子は鋭いよ。

知らない	7人	オタク	1人
ゲーマー	5人	ゲームのキャラクター？	1人
ゲームのうまい人	1人	かわいい人？	1人
ゲームを作っている人	4人	フリーター19歳	1人
ゲームデザイナー	1人	ラーメン屋のオヤジ	1人
タレント	1人	建築家	1人
お昼の番組に出てた人	1人	社長	1人
コメディアン	1人	昔の人(正義の味方)	1人
たぶん、お笑い	1人	遊園地の人	1人
サラリーマン	1人		

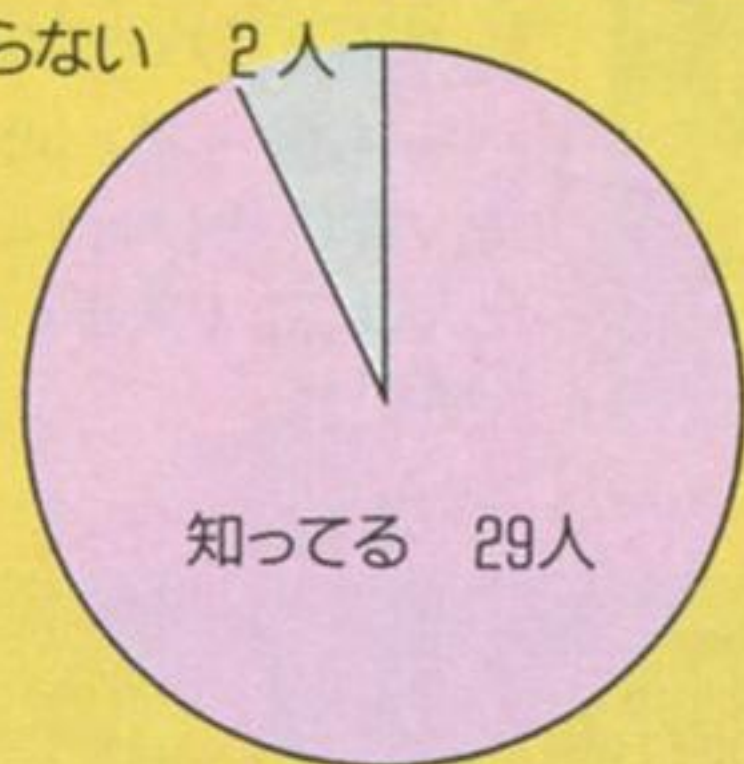
Q5 好きなゲームは？

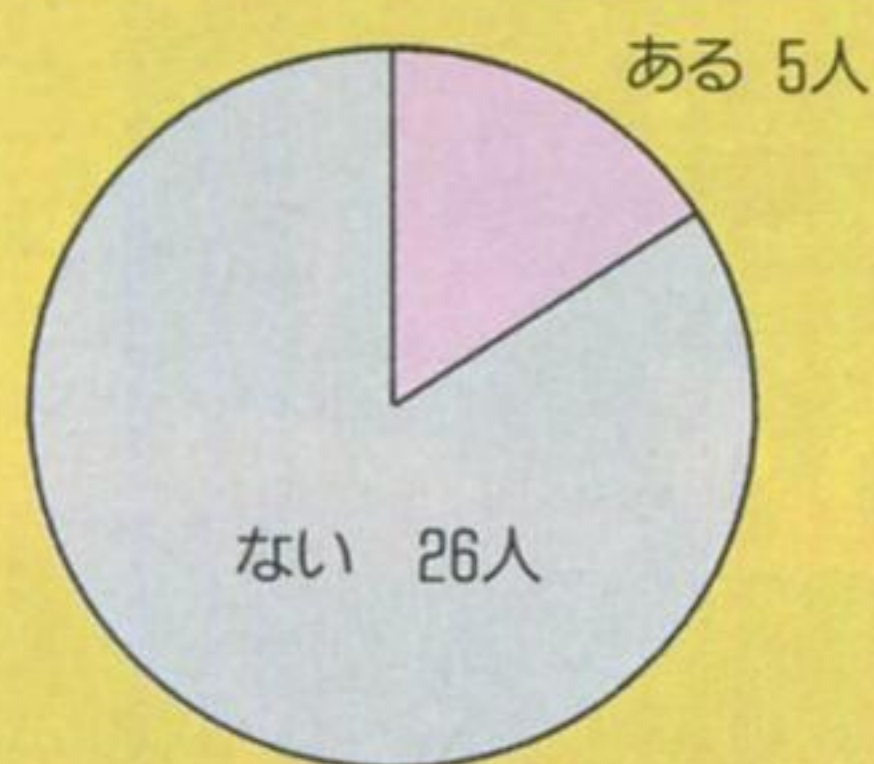
やはりこれも、ほとんどの子が「特になし」とつれない回答。その中でぷよぷよの4人はさすがと言えるのでは。テトリスは、ミニテトリンのことであろう。かなり具体的にタイトルが挙がっているが、セガ製品は皆無なのが悲しい。

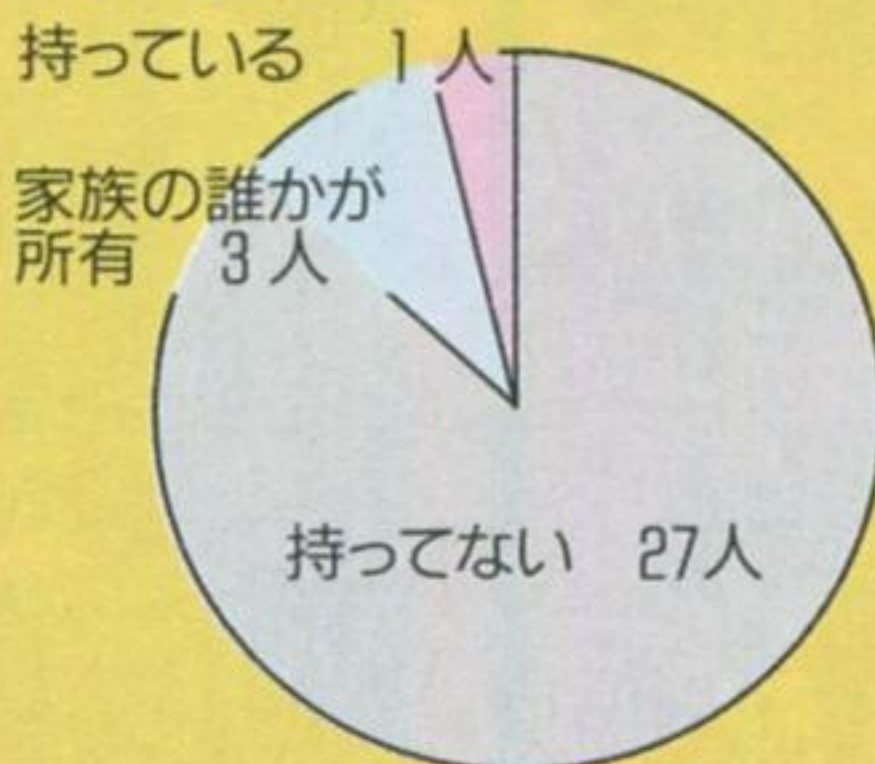
ときメモ、ストⅡ、鉄拳といった濃い回答も予想外だが、「何でもやる」という答もすごい。シューティングや対戦格闘を挙げる子がいたのもビックリ。

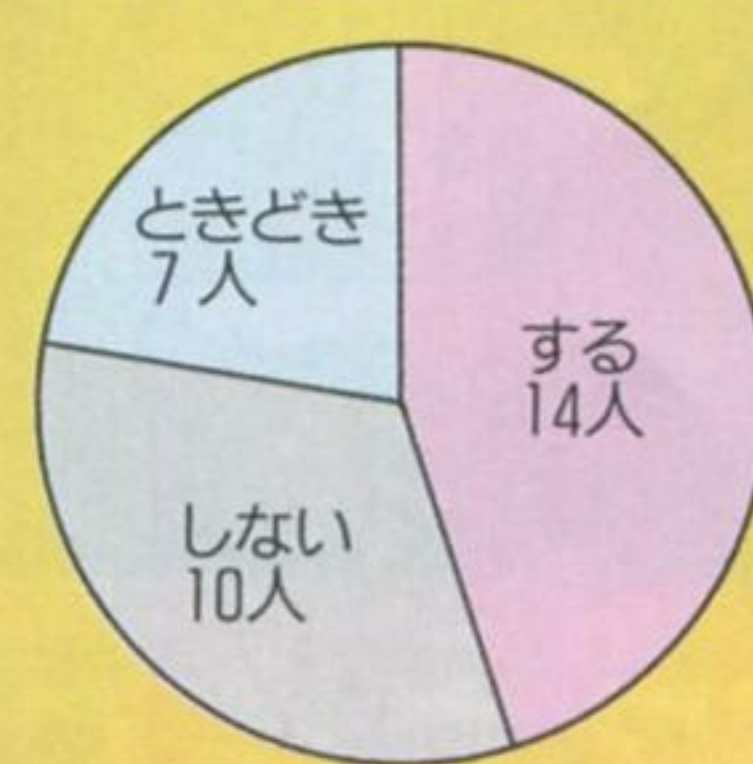
特になし	13人	ストⅡ	1人
ぷよぷよ	4人	スーパーマリオ64	1人
テトリス	3人	シューティング	1人
マリオカート	2人	たたかうやつ	1人
FFⅦ	1人	なんでもやる	1人
RPG(ドラクエとか)	1人		
シムシティ	1人		
鉄拳	1人		
ときめきメモリアル	1人		
バイオハザード	1人		

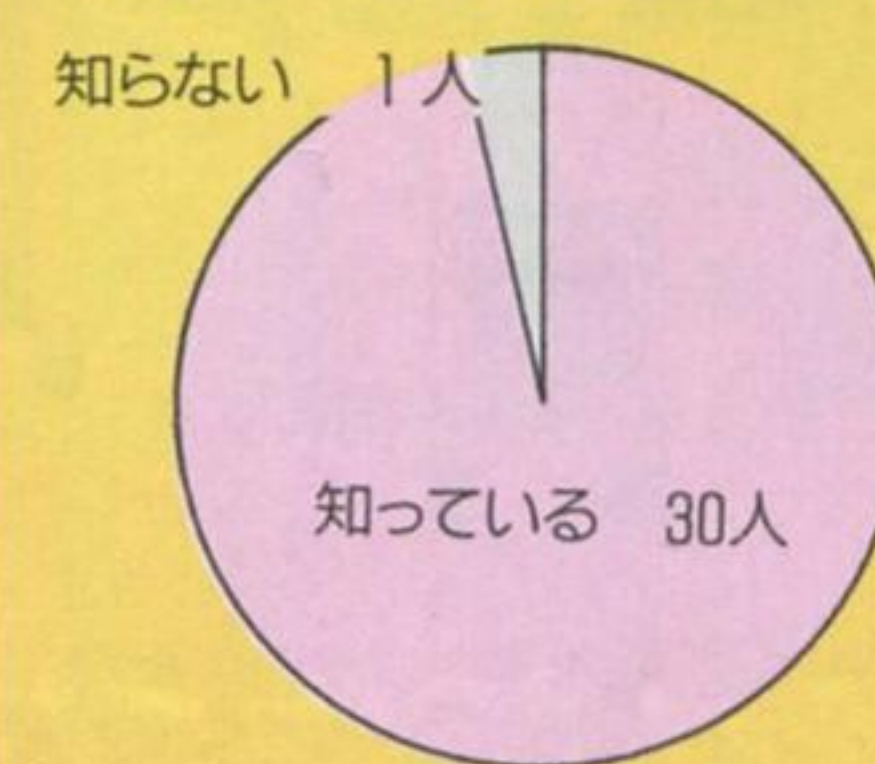
Q6 バーチャファイターを知っていますか？

名前は聞いたことがあるようで、かなりの知名度。ただし、本当に認識しているかどうかは疑問である。鉄拳やストⅡの画面写真を並べて、「どれがそうでしょう？」と質問してみるのも面白かったかも。

Q7 バーチャファイターをプレイしたことがありますか？

これは未経験者がほとんど。Q4との結果から、女子高生は「バーチャファイターの名前ぐらいは知っているけど、プレイはしたことがない」ということがわかる。これも本当に認識しているのか疑問である。

Q8 セガサターンを持っていますか？

おそらく全員が持っていないと思っていたのだが、奇跡的に1人いた！　あとは家族の誰かが持っているという回答が3人、あとは全員持っていないとのこと。まあ当然といえば当然か。

Q9 家でゲームをプレイしますか？

予想に反し「する」と回答した人が半数近くで、ときどきも含めると過半数以上になる。サターン所有率と数字が合わないところをみると、スーファミやプレイステーションで楽しんでいると思われる。

Q10 デジタルダンスミックス安室奈美恵を知っていますか？

これはさすがにほぼ全員が知っていたが、セガサターンソフトと認識しているかどうかは不明。「一応知ってる」ってことね。「知らない」と答えた子は、ゲームには全く興味がないとのこと。

Q11 セガに一言

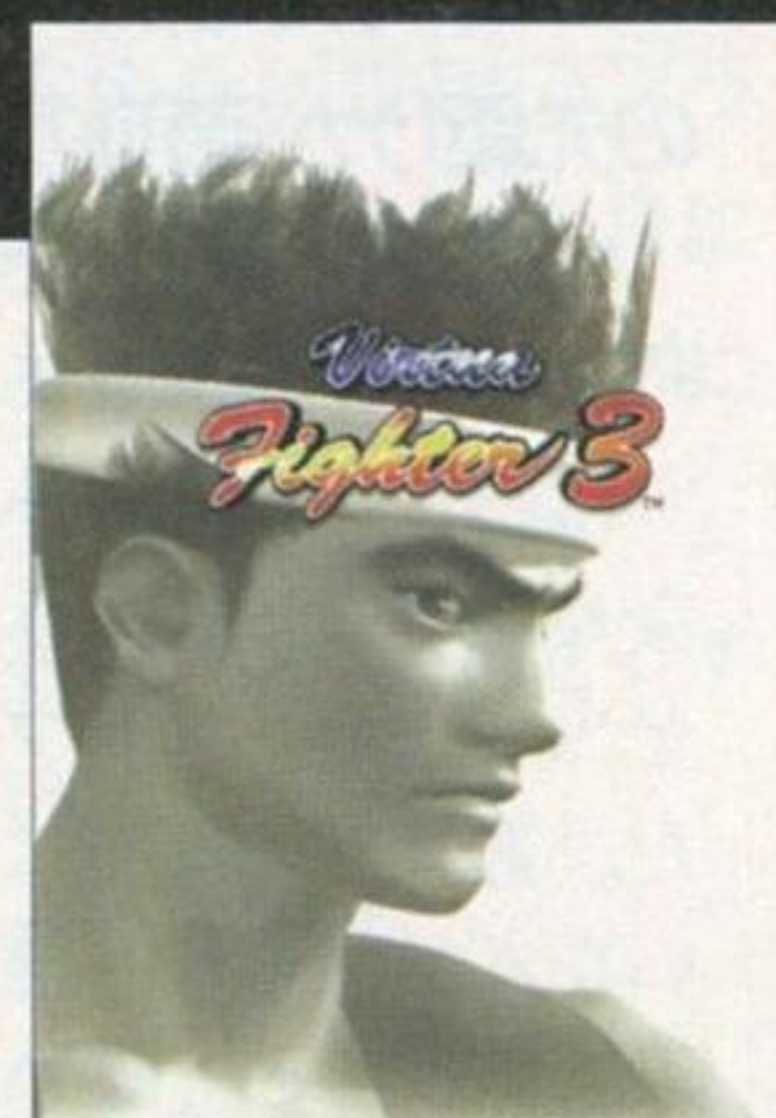
代表的な回答を抜粋。やはりプリクラに関するリクエストが多い。「バンダイと一緒になってどう？」そんなこと聞かれても……。「頑張って儲かって！」あなたたちがもっと遊んでくれれば、儲かります。「プライムの椅子を戻して！」ローカルな要望ありがとう。「SEGA好き♥」これが一番うれしいね。

SEGA好き♥／カラオケがいいですね／頑張って儲かって！／弟なら何でも知ってます／これからも楽しいゲームを作ってください／プライムの椅子がなくなって困ってます／なんでバンダイとくっついたの？／バンダイと一緒になってどう？／プリクラいろんなフレーム作ってください／プリクラもっといろいろ作って

これからもセガのゲームをよろしくね！

渋谷系女子高生でもゲーム好きは意外に多い。ただ「AM2研がどうした」とかいうのは、ハッキリ言ってディープすぎ。彼女らにとって、ゲームはプリクラ同様、ライトな遊びの道具に過ぎない。これからも今と同じスタンスのまま、セガのゲームで遊んでほしい。（AM2研　ウメ）

渋谷のみなさん、ご協力ありがとうございました。

バンダイのそこが知りたい！　ホビー事業部編

BANDAI探訪

事業部インタビュー

すっかり卒業したと思っていてもパッケージやカタログを見るにつけ、今だに心をくすぐられるプラモデル。ヤマトからガンダム、そしてエヴァへと常にプラモのヒット商品を送り出してきたバンダイホビー事業部にその魅力の秘密を聞く。

バンダイホビー事業部CHECK！　その1 歴史

バンダイのホビー事業開始から28年。その歴史は男達の少年時代の思い出とともにある。

バンダイのホビー事業開始が1969年。中でもプラモデルは「宇宙戦艦ヤマト」「機動戦士ガンダム」「新世紀エヴァンゲリオン」等、キャラクター数は少なくとも豊富なシリーズで今日まで確実なヒットを産み出してきた。このバンダイプラモデルの世代を越えたロングヒットは確実なキャラクターマーチャダイジングと情熱による成果なのだ。

いまだその魅力が衰えることのないキャラクター達。憧れのキャラクターを身近に置けるのがプラモデル。

──私のようなガンダム世代はプラモデルといえばバンダイのガンプラでした。あれから十数年、今のバンダイのプラモデルを取り巻く状況はいかがですか。

小松　今、私どもバンダイが行っているプラモデルの対象を大きく分けると大人と子供なんです。子供層と言われるのがいわゆる小中学生。小中学生に対する売上げのウェイトはだいたい50%です。あと残りの50%は高校生以上なんですが、ほとんどが大学生以上の大人です。ガンダムというのは1980年に発売させてもらって今年で17年になるんですが、発売当時から買っていただいている人はもう30歳以上になっているはず。そういう方たちにもまだ買っていただいているんですよ。そして「ガンダム」はもう十数年続いていますので、やはり毎年毎年新しい世代が入ってくるわけです。ガンダムの次のシリーズ「Ｚ(ゼータ)ガンダム」とか「ＺＺ(ダブルゼータ)ガンダム」あたりで入り込んだ人たちが24、5歳。そういう意味で、大人層でも30代から40歳くらいまでの方たちと今の24、5歳中心の方たちが今大きな層になりつつあります。現在「ガンダム」というキャラクターについては販売しているアイテム数が300強あるんですが、そのうち10年以上販売しているのが200アイテム以上あります。

──1980年代に発売された物が今もモデルを変えず発売されているわけですか？

小松　はい。基本的には初期商品のイメージを崩さないまま、ずっと販売させてもらっているんですよ。これらに毎年毎年その年の新シリーズが加わっていきます。

──最近では「たまごっち」が話題ですが、当時のガンプラブームも社会現象を巻き起こしましたね。私もデパートに朝6時に並んで買った記憶があります(笑)。

小松　ゲームソフトの発売日ですとか、スーパーや量販店の売り場に並ぶ光景が今では当たり前のようになりましたが、その前はやはりガンダムが初めだったのではないでしょうか。その前をさかのぼると「ダッコちゃん」とかがあったかもしれませんけどね。

──商品のヒットサイクルというものはあるとお考えですか？

小松　サイクルというものはあります。でも経済状況みたいに15年ごとにとか、定期的なサイクルというのは特にないと思いますよ。ただ、今までのパターンで見ると「ガンダム」により模型業界としては初めての子供向けブームがあったわけですが、その後でも小学生が火付け役になったブームって結構あるんですね。今、タミヤさんの「ミニ四駆」がブームなんですか、8年前にもこのブームがあってこれが落ち着きはじめた頃にちょうど出てきたのが私どもの「SDガンダム」です。これもブームになりましたね。

──「SDガンダム」ブームはどのように火が付いたのでしょうか？　やはり媒体の影響ですか？

小松　初期の「SDガンダム」は「機動戦士ガンダム」と違ってテレビやマンガといった媒体がもとになっていないんです。当時「ガンダム」を買っていただいていた世代にもう一つの「ガンダム」の世界を提案するため、ちょうど10年前「SDガンダム」シリーズの最初のモデルを発売しました。たしかにこの商品も売れましたが、発売当時は子供が飛びつかなかったんですよ。やはり「ガンダム」を買

バンダイホビー事業部CHECK！　その2 ブーム

いつの時代もブームの主役は子供たちだった。その先駆けが空前のガンダムプラモデルブーム。

20代から30代過ぎまでの男性だったら、当時のガンダムプラモデルの思い出を1つや2つは語れるであろう。ガンプラの話になれば、なぜか急に生き生きした表情になる。それほど当時のガンプラブームはインパクトがあった。あまりの反響に、欲しいモデルを選べないなんてこともしばしばで　今日の「たまごっち」ブームと全く同様であった。ちなみに私も朝6時に並んだにも関らず　意に反して「ジオラマセット」を購入した経験有り。

ガンプラブームは遂に社会現象に。(日経新聞 '81 11.21)

主な事業内容

「宇宙戦艦ヤマト」を筆頭に「ガンダムシリーズ」、SDガンダムの「BB戦士シリーズ」等数々のキャラクタープラモデル商品を開発。その他にも「アクションホビーライン」として電子やモーター駆動で動く「ナックルファイター」や「リアルアクションゴジラ」の話題商品も開発販売している。

「年代に関係なく楽しめるのがホビーの良いところなんです」

ホビー事業部 営業企画課 課長
小松康宏氏

お話いただいたバンダイの小松氏。ご本人も子供の流行をチェックすべく『コロコロ』は読んでいるそうです

ってくれている世代にしか「SDガンダム」は売れないのかな、という見解もあったんですが、もう少し商品の持つ世界観を変えてみてはどうかということで考えたのが「SDガンダム」を武者のタイプに変えた「SD戦国伝」というシリーズでして、これが大ヒットしました。この商品群から小学生の高学年から中学生が一気に入り込み、ブームの始まりとなったわけなんです。おかげさまでこのシリーズも今年で10周年を迎えています。

——1つのカテゴリーがそれだけ長く続いている秘けつは何なのでしょうか？

小松　「ガンダム」シリーズも、「SDガンダム」シリーズもそうなんですが、毎年毎年仕様が変わっているんですよ。今年なら今年発売した商品の動向を見て、その商品を購入してくれた子供達にヒヤリングなりアンケートを取るわけです。そこでどういうところが受けているのか、どういうところが楽しいのかということを必ずつかむんですよ。どんな傾向があるのか知ることができるので、その傾向を深く掘り下げて、次の年に発売する商品仕様に反映させていくんです。こういうことを続けていますので、大きな失敗もなく継続できているんじゃないかと思っています。ですから同じ「SDガンダム」でも最初のシリーズと比べると仕様はかなりレベルアップしていますよね。同じ500円でも、例えばパーツ点数が初期に比べて1.5倍になっていますし、技術面でも、最初のプラモデルは単に1色成形だったのが、1つのパーツの中にあらかじめ3色の成形色が付いているという技術を産み出しまして、塗装しなくとも単純に組み立てただけで完成度の高いものができてしまうようになったんです。以前と比べるとさほど手間をかけず、ディティールも良くて、しかも色合いもきれいなプラモデルを簡単に作れるということが私どもの商品の特長ですね。

——今、プラモデルファンの方たちというのは塗装するという感覚はなくなってきているのですか？

小松　ええ、子供の場合は特にほとんどありません。プラモデルコンテストを良く店頭でやるんですが、塗装してくる子供たちは2、3割程度です。塗装しなくてもきれいに仕上がりますからね。タミヤさんがやられているような飛行機や戦車の模型はまた別ですが。

——なるほど、単にロングタイトルなだけでなく確実に技術も進歩しているのですね。昔、ガンプラファンだった親が自分の子供のつくる最新のガンプラの変化に驚くなんてこともありえますね。

小松　そうですね(笑)。「ガンダム」はあと5年ほどあとにはウルトラマンやゴジラみたいに2世代キャラクターになるので、そんなこともありえますね。

——忘れかけてた子供魂にまた火が付きました！　今日は帰りに最新のガンプラを買って帰ろうと思います(笑)。「エヴァンゲリオン」に続く今後の展開予定のプラモデルシリーズはありますか？

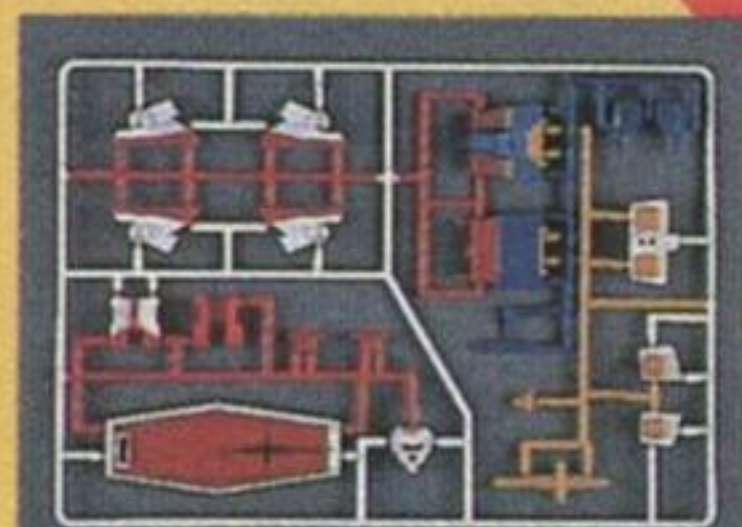
小松　残念ながら、まだ詳しいことはお伝えできませんが、秋に始まるテレビ番組のプラモデルシリーズを発表予定です。あと5月に『コロコロコミック』さんとのタイアップにより小学生を対象に「ポケットモンスター」を使ったサイコロゲームを発売する予定ですので、ぜひ楽しみにしていてください。

——どうもありがとうございました。

(1997 2 21バンダイにて収録)

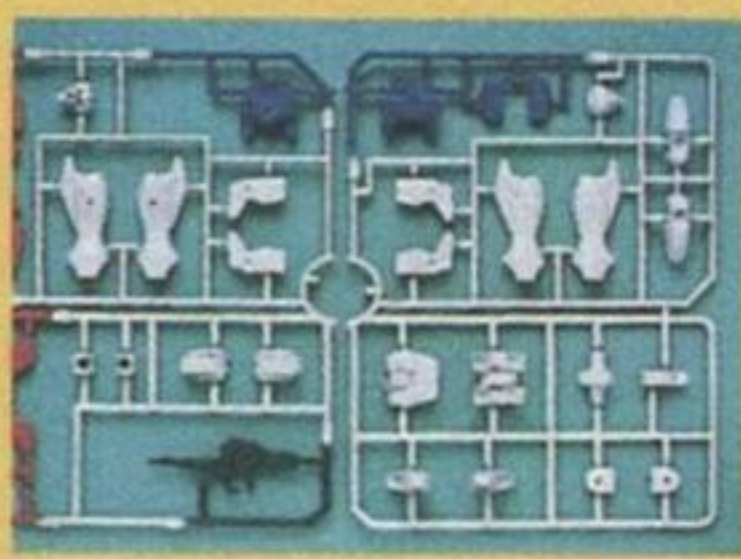
バンダイホビー事業部CHECK！ その3 技術

パッケージを開けてみないとわからない技術がつまったプラモデル。そこには常に"進化"がある。

慣れない手つきでセメダインを使い、塗料をぬる。完成予想図通りならなく苦労したものだ。今はそんな手間は必要なし。最新の技術で誰でもクオリティの高いものが制作可能になった。これは子供の安全を考えた「PL法」への配慮でもある。意外と気づかないが、プラモデルには日々新たな技術が投入されているのである。

多色イロプラ成形：1つのランナーパーツに最大4色まで同時に成形でき塗装せず組立可。

多色カラーインサート成形・可動インサート成形：1つのパーツに予め最大4色の色分けおよび可動部分が成形されている。

WELCOME TO

SEGA AGES

AGE of 1988 ～ 89

特別企画

セガエイジスへの道 Vol.1

ゲームチラシで見る セガ・アーケードゲームの歴史

セガフリークの注目を集めるセガエイジスシリーズの次期候補作品を、当時配布されたチラシをもとに大解剖！　今月は今から約９年前の1988～89年発表の作品をお送りするぞ。

体感ゲームの全盛とシステム24の登場

この1988～89年は、体感ゲームもすでにセガの定番商品となり、次々と名作が生まれていった。この年最もインパクトがあったのは「ギャラクシーフォース」だろう。ゲーム自体のハデさもあったが、なによりもすごかったのが直径約３mの巨大な球形筐体。大きな音をたててグルグルと回転する筐体は、さながら遊園地のアトラクションそのものだった。このほか「パワードリフト」や「スーパーモナコGP」「ターボアウトラン」などもこの２年間で発売されている。

またこの年、通常筐体ゲームの新しい切り口として「システム24」というフロッピーメディアを使用したシステム基板を発表。「ゲイングランド」や「クラックダウン」といった熱狂的ファンを持つ作品を発売している。

KEY WORD　体感ゲーム

次々とヒット作品を生み出していくセガの体感ゲーム。初登場の85年から３年が経ち、ブームはもはや定番となっていたのがこの頃。この「ギャラクシーフォース」はゲームよりもむしろ筐体のハデさが注目された。右はスタンダードタイプ筐体のチラシ。

KEY WORD　システム24

それまでの「システム16」に引き続き開発されたシステム基板。高解像度モニターを使用しスプライト面を強化。ゲームデータをフロッピーで扱うため、ソフトの交換が楽。

GALAXY FORCE II

さらに鋭敏なる反応を身につけて、ギャラクシーフォースII始動！

体感ゲーム第８弾

SEGA

このゲームはここで遊べる!!

1988～89年の代表ゲームとそれが遊べるAMスポット

右ページで紹介しているゲームと、それ以外の代表ゲームが現在プレイできる全国主要スポットがここだ。興味があれば足を運んでみよう。

<ギャラクシーフォース>

●福岡県／アミューズ21
北九州市八幡東区枝光1-1-1(093-672-3666)

<ゴールデンアックス>

●山形県／ハイテクランドセガ・ポポロ
米沢市中央1-9-20(0238-21-9659)
●愛知県／ハイテクランド・春日井
春日井市鳥居松町3-11(0568-81-8191)

<テトリス>

●北海道／ハイテクセガ・ススキノ
札幌市中央区南５条西５丁目(011-532-9055)
●宮城県／セガワールド・セッツウイングス
名取市飯野坂土城堀57-1(022-384-8950)
●東京都／ハイテクセガ・プライム
渋谷区道玄坂2-29-5ザ・プライム3F(03-3477-1324)
●神奈川県／セガワールド・大船ソニックアイランド
鎌倉市大船1-1(0467-44-5079)
●大阪府／セガワールド・布施
東大阪市長堂1-1-1ロンモール布施内(06-783-6999)
●広島県／広島GIGO
広島市中区本通3-5(082-541-6345)
●福岡県／天神GIGO
福岡市中央区天神2-7-6DADAビル(092-724-5971)
他多数設置店あり

<クラックダウン>

●神奈川県／ハイテクセガ・新杉田
横浜市磯子区杉田1-2-3(045-773-5368)

<ゲイングランド>

●宮城県／ハイテクセガ・仙台
仙台市青葉区中央1-8-38(022-267-1834)
●栃木県／ハイテクランドセガ・宇都宮
宇都宮市江野町7-14(0286-35-8231)
●埼玉県／ハイテクセガ・春日部
春日部市中央1-9-4(048-754-9949)
●東京都／パセラ
台東区上野2-14-30(03-3832-8002)
●東京都／ハイテクランドセガ・葛西
江戸川区中葛西3-35-5(03-5674-1880)
●東京都／ハイテクランドセガ・神田
千代田区神田神保町1-44(03-5281-2481)
●神奈川県／ハイテクセガ・北九里浜
横須賀市根岸3-4-8(0468-37-8019)
●岡山県／ハイテクセガ・岡大
岡山市津島新野1-1-4(0862-53-9612)

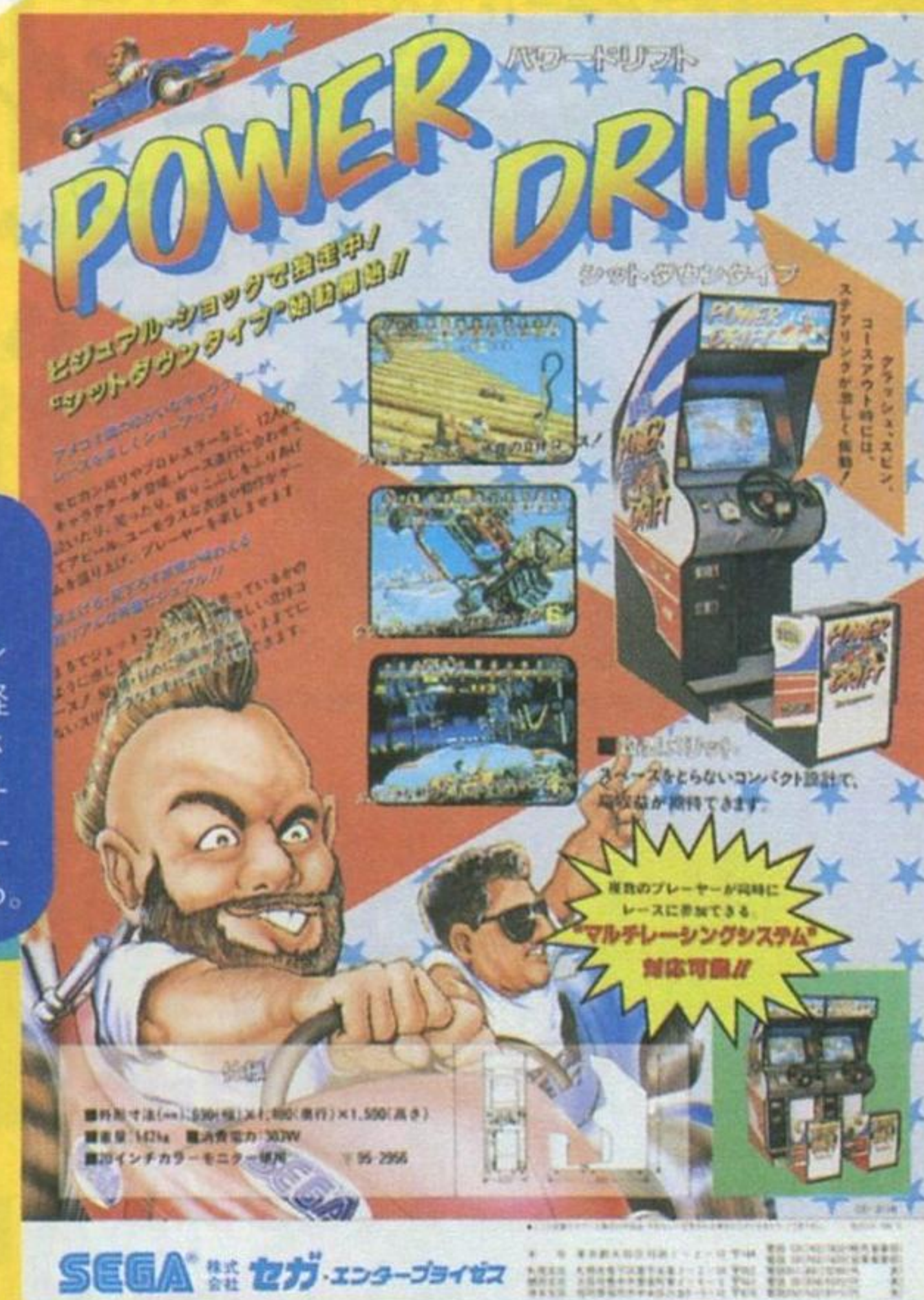
GAME HANDBILL COLLECTION
1988~1989

この年は当時のセガの代表的な作品が数多く登場している。個性的で少々バタ臭いイラストが９年という時代の流れを感じさせている!?

スクランブルスピリッツ

システム24初期のオーソドックスな縦スクロールシューティング　高解像度で映し出される独特の質感を持つグラフィックと拡縮回転を利用したエフェクトが印象的だった。難易度が非常に高い。

パワードリフト

オフロードを疾走するバギーレーシング　それまでのものとは違い、軽快さとキャラクター性が高く評価されている。セガエイジス次期候補ナンバー１の噂も。写真はスタンダード筐体だが、デラックス筐体もある。

テトリス

未だ人気の高いテトリスはこの88年に発売された。完成されたシステムとSST作曲のBGMが秀逸。版権問題でメガドライブ版が発売中止になったことは記憶に新しい。

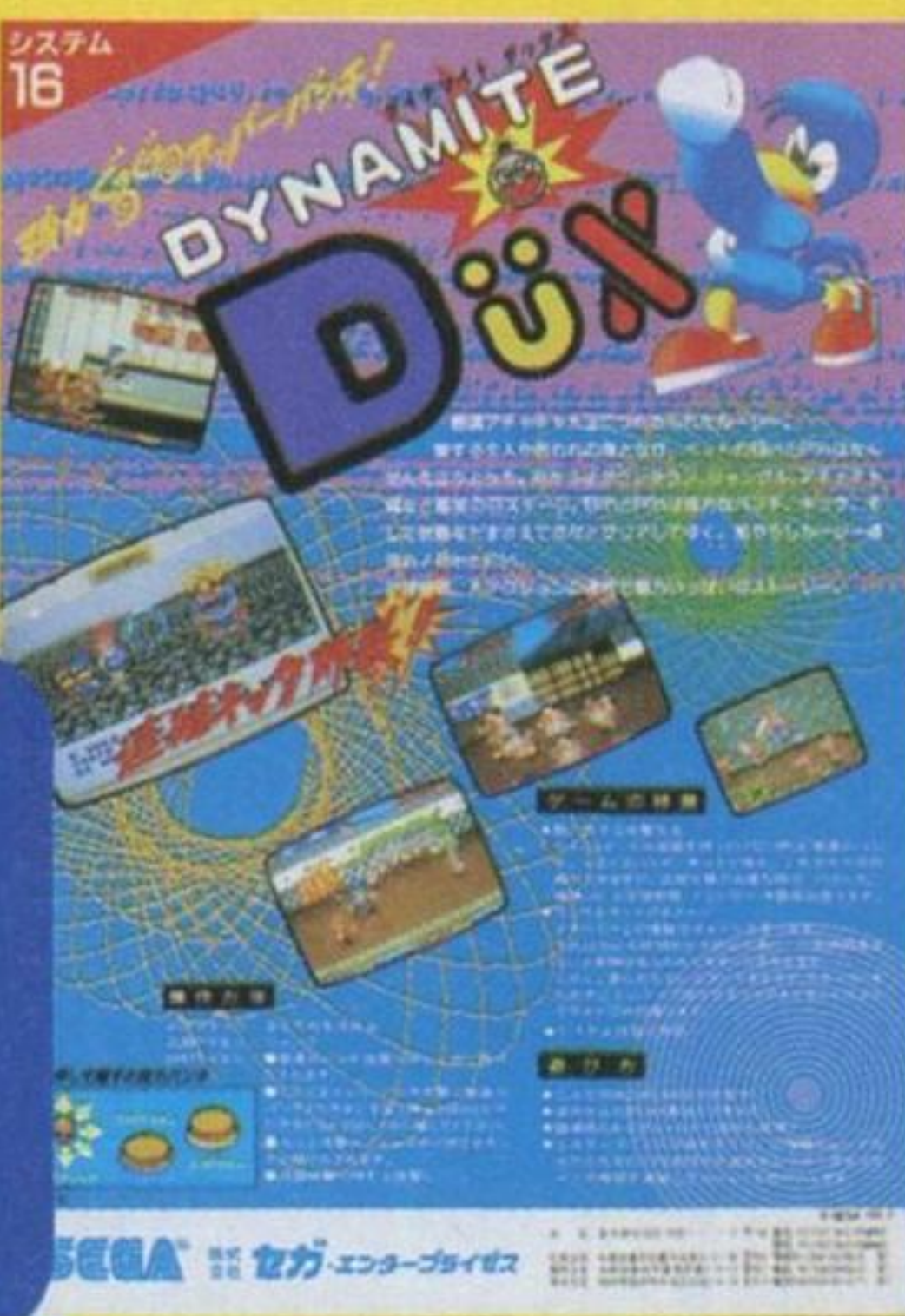
ゴールデンアックス

セガの定番シリーズとして定着していたこの作品。面クリア型の格闘アクションだが、ファンタジックな世界観とハデな魔法が話題に。３人の主人公の１人、炎の戦士ティリスの姿に魅了されたファンも多いはず移植希望の声も高い。

クラックダウン

大きなマップの中の指定されたポイントに爆弾を仕掛けて脱出する。２人の協力プレイが面白い。地味だが「ゲイングランド」同様、一部に圧倒的な支持を受けている。

ダイナマイトダックス

これがあのＡＭ２研三船敏氏が手がけたという名作(迷作!?)アクション。システムは左の「ゴールデンアックス」に似たスタイルで、コミカルなアヒルBinとPinが主人公。海外版のマスターシステムに移植されているが、果たしてセガエイジスには!?

ゲイングランド

１画面ぶんのフィールドの中に捕らえられた仲間を救出しながらステージをクリアしていく思考型アクション。通常は２人、アップライト筐体の場合３人まで参加できた。難易度が高く非常にマニアックだが、固定ファンも多く移植を望む声は高い。

獣王記

主人公が獣人という一風変わった横スクロールアクション。各面ごとに違った変身シーンはなかなか見もの。メガドライブユーザーにはおなじみのソフトだね!?

ラストサバイバー

迷路を舞台にした３Ｄアクションゲーム。同時に８人まで対戦できる。スポット側で環境を作るのが難しかったためヒットには至らなかったが、今の時勢なら受けるかも!?

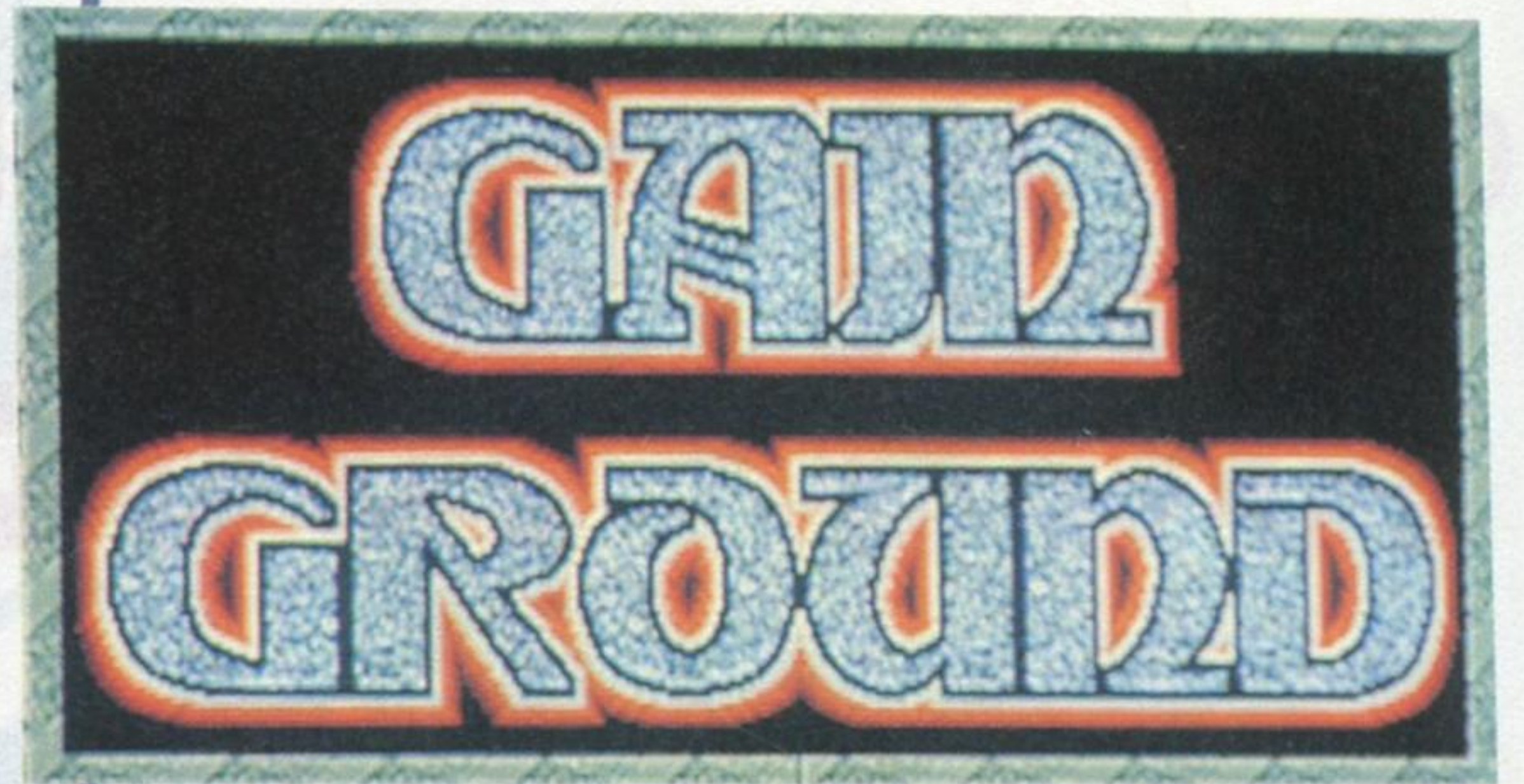
そして次のページでは「ゲイングランド」をピックアップ!!

SEGA AGES

WELCOME TO SEGA AGES!!

セガエイジス次期候補の
名作をピックアップ!

ゲイングランド

GAIN GROUND

高い戦略性と独特の世界観がファンの心を掴む

美しい高解像度モニタの中で動き回る小さな戦士たち。マニアックすぎるという心配をよそに開発された作品の裏に隠された本当の楽しさを再確認!!

この「ゲイングランド」は1988年登場のアクションゲームだ。プレイヤーは20人の個性的な仲間たちを助け出し、暴走した疑似戦闘システムからの脱出する。グラフィックと高い戦略性が印象的な作品だ。

WAR STORY

時は2348年、平和により失われた闘争本能を復活させるため、政府は疑似体験システム「ゲイングランド」を開発する。しかしこのシステムを制御するコンピュータが突如暴走、多くの人々が捕らえられてしまう。捕虜救出のために選ばれた3人の戦士は狂った「ゲイングランド」の中へと出撃した……。

画面はシンプルな固定画面。2つのボタンで通常と特殊の2つの攻撃方法を使い分け、システムの送り出す敵たちを撃破し、次ステージへと進む。

別プランナーからコンバート、新システムボード 伸びないインカム……苦悩から得た確かな手応え

ゲイングランド企画担当

渡部 康

セガメダルゲームの黄金時期を作り上げた大御所。現在はAM3研だが近々AM6研に戻り、再びメダルゲームを手がける予定。「ゲイングランド」は企画・制作。

——この作品が出た当時のアーケードゲーム事情はいかがでしたか?

渡部■当時(制作は87年)は、いわゆるデカキャラを使ったゲームが出始めたころでして。ところがこのゲームは小さいキャラがチョコマカ(笑)動くゲームですよね。ですので、開発中から売れないと社内でも風当たりが強かったんです。そこにちょうど私が企画へコンバートされてきまして、その時点ですでにでき上がっていた大まかな素材を使ってゲームを作るという状況だったんです。

——開発上で苦労された点はどこでしょうか。

渡部■システム24というボードは、スプライトはたくさん出せるんですが、大きなものを出すことができないんです。ソフト的にこのボードは非常に制約の多いハードだったんです。その制約上でこちらが求めるスペックがなかなか実現できなくてプログラマーは苦労してましたね。

——そういった中でゲームが完成して、実際にプレイされた方々の感想はどうでしたか。

渡部■手応えは悪かったです(笑)。当時の状況もあって、一目見ただけで「ダメだ」という人もいましたね。でも時間が経つにつれてだんだんゲーム好きなみなさんに支持されているということが明らかになってきまして、この作品がシステム24の普及に貢献したという話を聞くこともできましたし、それで何とか自分の思うところが役に立ったんだなと思えるようになりました。

——結果として他に類を見ないゲームに仕上がったと思うんですが、ゲームデザインの発想はどういったところからあったのでしょう。

渡部■先ほども言いましたが、私の手に渡った時点ですでに骨格は決まっていたんです。元々の企画担当者に言わせると、この形は自分のイメージにある最終形ではないそうなんです。撃ちまくってバリバリ敵を倒していくということだったらしいのですが、私にとってはそれがわからなかったんです。20種類のキャラクターにそれぞれ特徴があって、地形

SEGA AGES ゲイングランドのキーポイント

レバーでキャラを動かし、2つのボタンで攻撃を使い分ける。左は通常攻撃、右はそのキャラ独自の特殊攻撃となっている。ステージには高さの概念があり　高所や壁の裏の敵は通常攻撃では倒せない。特殊攻撃を駆使しよう。

各ラウンドの最後にはボスが待ちかまえている。攻撃力、耐久力ともに高く倒すのは非常に難しい。2人プレイがカギだ。

POINT1 全40ステージ

ステージは原始、古代、中世、未来の各時代が10面ずつ用意されている。それぞれが変化に富み、敵たちが使ってくる武器も年代に合ったものへと進化していく。最終面の敵はロボットたちだ。なかなか斬新な設定だった。

高い場所と低い場所、それぞれにいる敵を倒せ。

POINT2 クリア条件は2つ

制限時間内に敵をすべて倒すか、出口からすべてのキャラを脱出させればステージクリアだ。ただし出口のないボスステージは時間内の敵全滅のみが条件となっている。敵の数は画面右上に表示されている。戦略性が強い。

時間内に脱出できなかったメンバーは失われてしまう。

POINT3 仲間を助け出せば

ゲーム開始時の戦士は3人しかいないが、捕虜となっている仲間を助け出すことで増えていく。また、敵にやられた仲間も救出することで次以降の面で再び使うことができる。ただし、やられた仲間を救出に出たキャラがさらにやられてしまった場合、先にやられたキャラは失われる。

キャラ	解説
アスラ	最初からいる戦士。槍を持つが射程は短い。足が速く、救出活動向き。
ジョニー	ライフルを装備。常に正面を撃てる能力を持つ。地上戦の要だ。
ベティ	手榴弾を正面に投げる女性。足は遅めだが高低差を無視して攻撃できる。
グロウナイト	最初に仲間にできるナイト。自分の周囲に4つの火球を回転させる。
バーバル	矢を装備したバーバリアン。足が速く高低差も攻撃可能の強力な戦士。
バルキリー	ブーメランを8方向へ投げることができる。攻撃範囲は広いが、遅い。
ファイヤーナイト	自分の正面に炎を立ち上がらせる。射程が短く今一つ使いづらい。
マッドパピー	前方へ威力の高い火炎弾を撃ち出す。射程も長いが、足が遅いキャラだ。
教授	縦のジョニーに対し、横方向強いファイター。マッドな雰囲気がナイス。
ロビー	マッドパピーとは逆に高所を攻撃するミサイルを撃つ。やはり足が遅い。
ザエモン	壁に当たると跳ね返る竜巻を使う武者。密集した敵を一掃することも。
ウォーターナイト	一定時間敵を足止めする水柱を立ち上げる。戦術的に重要なキャラ。
マム	ブーメランを前方のみに撃てる。美人だが使い勝手はいまひとつ!?
ガスコン	槍は前方にしか撃てないが射程は若干長い。アスラ同様足が速く使える。
マース	装備した弓は前方へしか撃てないが射程は長い。バーバルに似ている。
ジェネラル	武器は火炎放射器。射程が短く使いづらいが、近距離での威力は絶大。
コウ	武器はマシンガン。前方へ連続した弾を撃ち出す。射程はあまり長くない。
サイバー	前方へ拡散する6発のミサイルを撃ち出す。後半戦で大活躍してくれる。
キッド	一度で左右両側を攻撃できるマシンガン使い。歩くスピードは遅め。
ハニー	手榴弾を8方向へと投げられる。射程が短く、後半以降は使いづらい。

他機に移植されたゲイングランド

91年1月 メガドライブ版

国内家庭用唯一の移植となるメガドライブ版は、縦画面から横画面となったため画面比率が変わっている。そのため戦略性が若干変わり　また難易度も抑えられている。そのぶん非常に遊びやすくなり　全ラウンドクリアもそれほど難しくはない。

さらに中世と未来面の間にオリジナルの10面(時代は現代)が追加されている。

日本未発売 マスターシステム版

海外でのみ発売されたマスターシステム版は、システムを継承したオリジナルに近い作品。仲間の種類は少なくなっているものの、完成度は意外なまでに(!?)高い。2P同時プレイも可能で、1P側が男性キャラ、2P側が女性キャラとなる。

こちらは未来面の先に新ステージが用意されている。ソフトは今では珍品かも!?

をいかしたゲームを作れと言われたら、この最終形しか私にはできませんでしたね。逆にその前任者が作った「ゲイングランド」も見てみたかったですけど(笑)。

――エンディングのメッセージがバグるといった演出は渡部さんのアイデアなのですか?

渡部■そうです。未来世界のこういう舞台で行われているものだという設定がすでにあったものですから、それに合わせてエンディングもそうしてみたんです。スーパーコンピュータが壊れているからエンディングも壊れているんだということですね。物語に合わせて作ったんですが、物語自体を知らないと理解しにくいものでしたね、やっぱり。

――20人の中でどのキャラがイチバンお気に入りですか?

渡部■使いやすさという点でやはりライフルマンでしょうね。本当は魔法使いやナイト系を好きだと言いたいんですが、使い心地が決していいとは言えませんし。ただうまく使えるととてもうれしかったですね(笑)。このゲームを理解してくれた方にはその辺にも魅力を感じていただいたんじゃないでしょうか。

――メガドライブ版が発売されましたが、それにかんしてはどうですか?

渡部■あれは私は資料を提供しただけでノータッチなんです。ただ、私としては非常にいいデキだなと思いました。モディファイ部分もよくできていたと思いますしね。

――メガドライブユーザーにウケるタイプのゲームでしたよね。ぜひ「SEGA AGES」シリーズでも発売されるといいんですが。

渡部■ウ〜ン、私の一存では決められませんがどうでしょう。要望が多ければそういう可能性も出てくるかもしれませんね(笑)。

――期待しています。どうもありがとうございました。

セガエイジスインフォメーション

第2期リクエスト集計結果発表!

第2期セガエイジスのリクエスト集計結果が発表された。上位はやはり体感ゲームが強いが、一方で「SDI」や「エイリアンシンドローム」といった通常筐体作品も名を連ねている。18位の「ゲイングランド」にも注目!?

やはり強かった体感ゲーム。エイジス次期候補ナンバー1。

1位はパワードリフト!

1. パワードリフト
2. ギャラクシーフォース
3. ソニックシリーズ
4. アウトランナーズ
5. ファンタシースターシリーズ
6. ターボアウトラン
7. カルテット
8. ゴールデンアックスシリーズ
9. SDI
10. スーパーハングオン
11. エイリアンシンドローム
12. ダークエッジ
13. ハングオン
14. レンタヒーロー
15. サンダーブレード
16. G-LOC
17. スーパーモナコGP
18. ゲイングランド
19. コラムスシリーズ
20. ウイングウォー

特集

大阪発、セガ・アミューズメントスペースのネクステージ

セガアリーナ誕生

SEGA ARENA

大阪ドーム前にスゴイ施設が誕生した！

〝石器時代の遊園地〟をデザインテーマに、大阪ドームのオープンと同時に突如出現した話題のアミューズメントスペース「セガ アリーナ」。ゲームばかりかアトラクションも設置、しかもボウリング場やカラオケ、各種レストランまで併設されたまさに「なんでもあり！」の要チェックスポット。でき立てホヤホヤの最新施設のハマッタ遊び方を徹底的に紹介。関西人ならずとも必読だぞ！

交通アクセス

住所■大阪市西区千代崎3丁目北2
TEL■06-583-5100
営業時間■10　00〜23　30
アクセス■JP環状線大正駅徒歩6分、地下鉄中央線九条駅徒歩9分

「pa・dou(パ・ドゥー)」の中核を担うアミューズメントゾーン「セガ アリーナ」。ハイテクを駆使した各種アトラクションのほか、ボーリングやカラオケ　屋外には3 on 3（予定）など屋内でも屋外でも自由自在に楽しめる。また8月には地下鉄長堀鶴見緑地線の開通を予定、新駅からは徒歩0分とアクセスも抜群。

大阪の新名所「pa・dou(パ・ドゥー)」

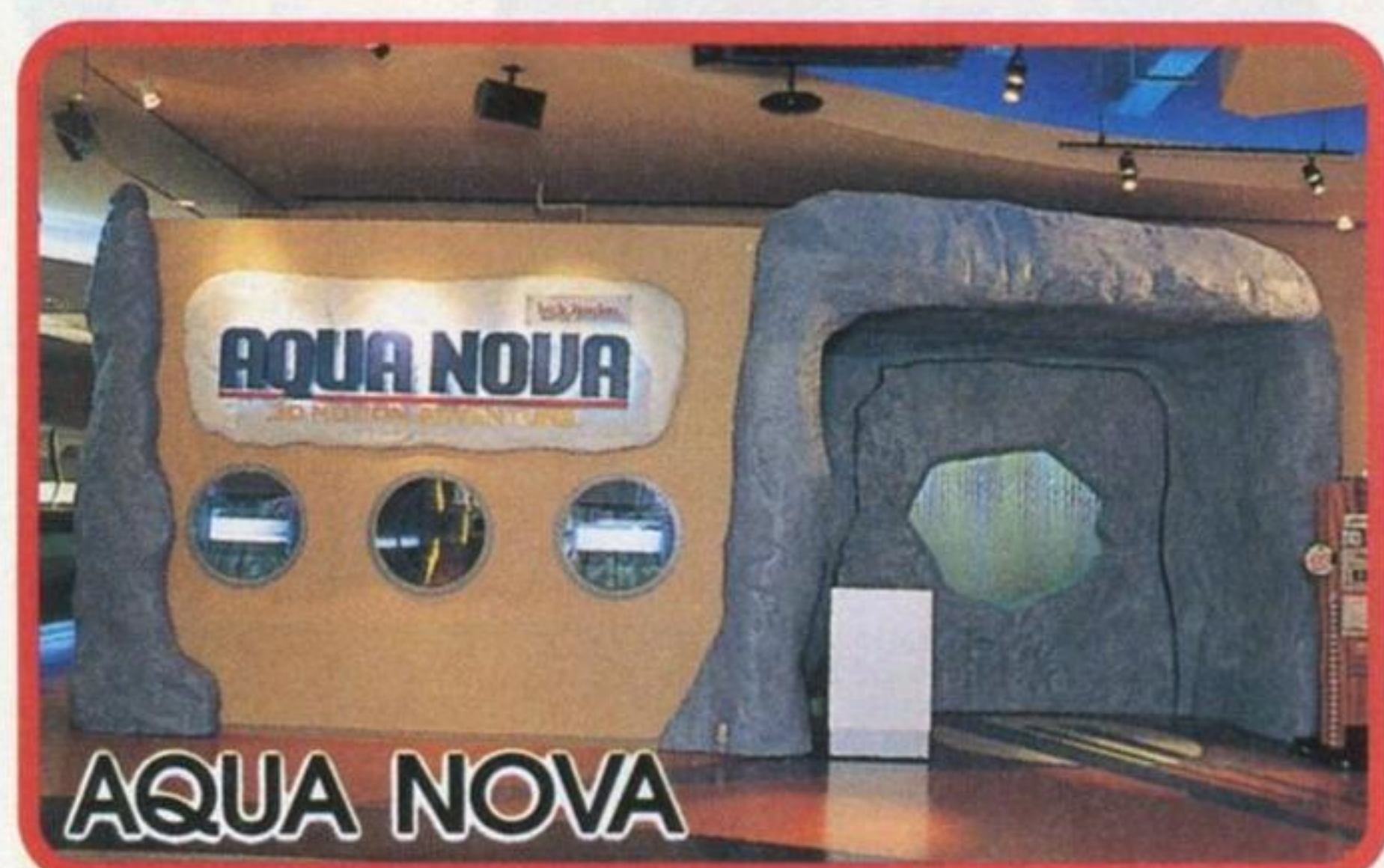
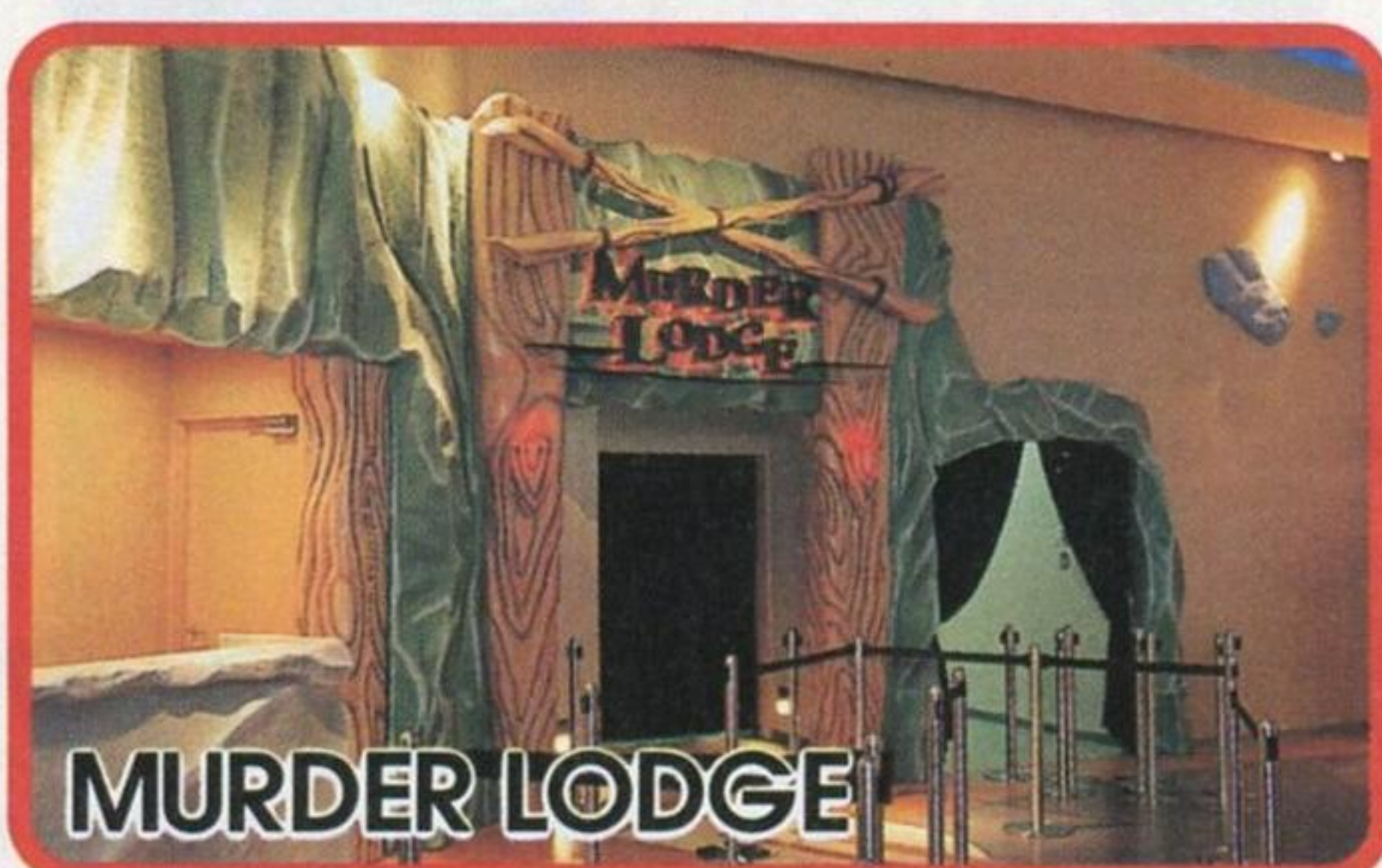
「大阪ドーム」を核とした〝ニシの拠点〟「大阪ドームシティ」。その中の約3haをセガと大阪ガス岩崎開発株式会社が共同で開発した新しい遊びのスポットが「pa・dou(パ・ドゥー)」です。「セガ アリーナ」をはじめレストラン・ショップゾーン、緑豊かなアメニティ広場など楽しさ満載。padou（仏語）とはプレゼントを包むお洒落な赤いリボンのこと。「pa・douは遊びの宝箱」をスローガンに、リボンをひもとく瞬間のワクワク・ドキドキとした期待感がそのまま名前の由来となっています。

pa·dou

Kちゃんの Pa・dou カンペキガイド

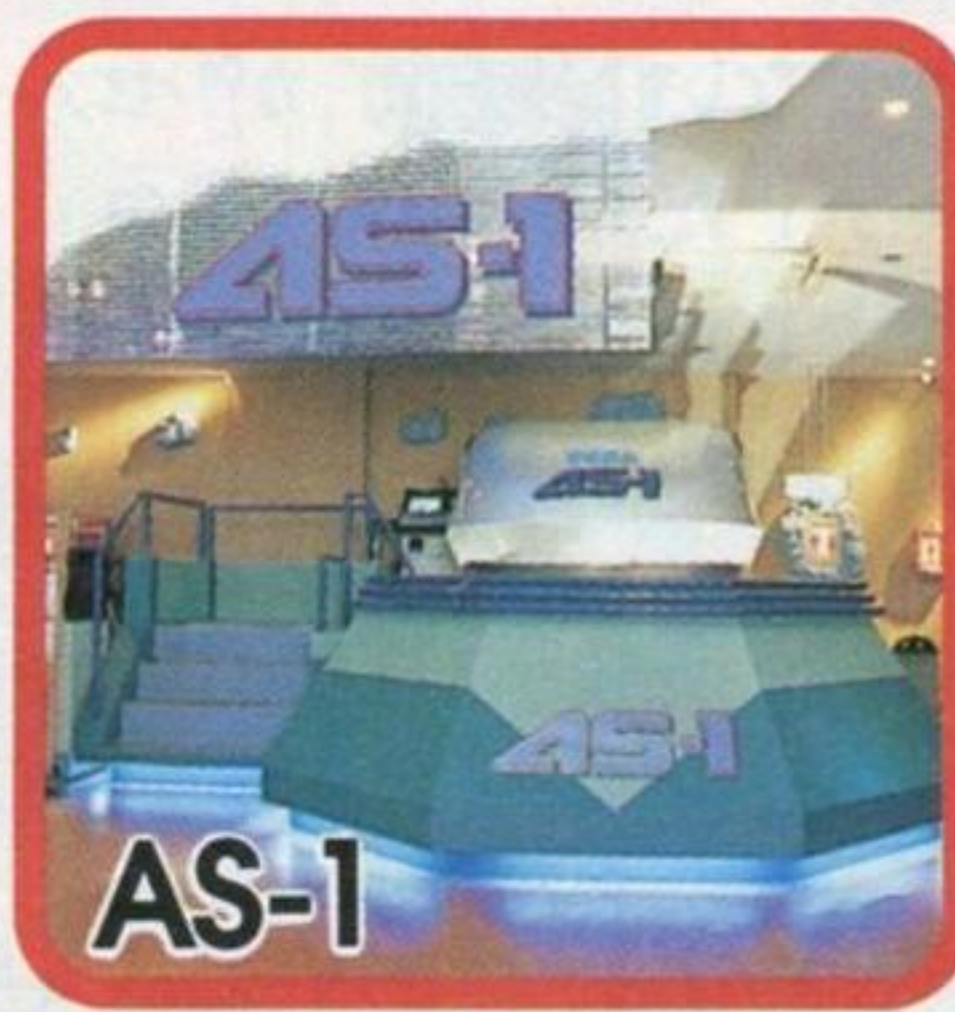
TOURING OF Pa・dou

「遊びの宝箱」pa・douをSEGAきっての美人社員Kちゃんがご案内。いつかKちゃんのようなすてきな彼女と一緒にpa・douを訪れる日を夢見つつ早速中を覗いてみよう!!

Kちゃんとは? セガ・ディベロッパー事業本部に所属しセガ アリーナの誕生を見届けた敏腕社員。モデルと見まごうばかりの端正なルックスと悩殺ボディを持ちながら、某有名大学を卒業というスーパーレディ セガ社内でもファンが多いが(推定)、ハートを射止めるまでの道のりは長く険しい(らしい)。

AQUA NOVA
3D映像と連動したライドとプレイヤーの選択によってストーリーが変化するインタラクティブ性を併せ持ったアトラクション。海底遊覧ツアーに出かけたあなたを待つモノは……。(¥600)

MURDER LODGE
嵐の中、ロッジに避難した8人を殺人鬼が襲う……ヘッドホンからの立体音響と様々な演出による恐怖、あなたは最後まで絶えられるかな?(¥500)

Q-tag
ベストを着用しレーザーガンで闘う新感覚のレーザーガンシューティングゲーム。POPでカラフルな内装と息つくひまもない激しいバトルはグループで楽しむのにはもってこい!(¥600)

DIPPIN' DOTS
コロコロ転がりカラカラ音が響く新感覚のアイスクリーム。バリエーションは8種類。(¥300)

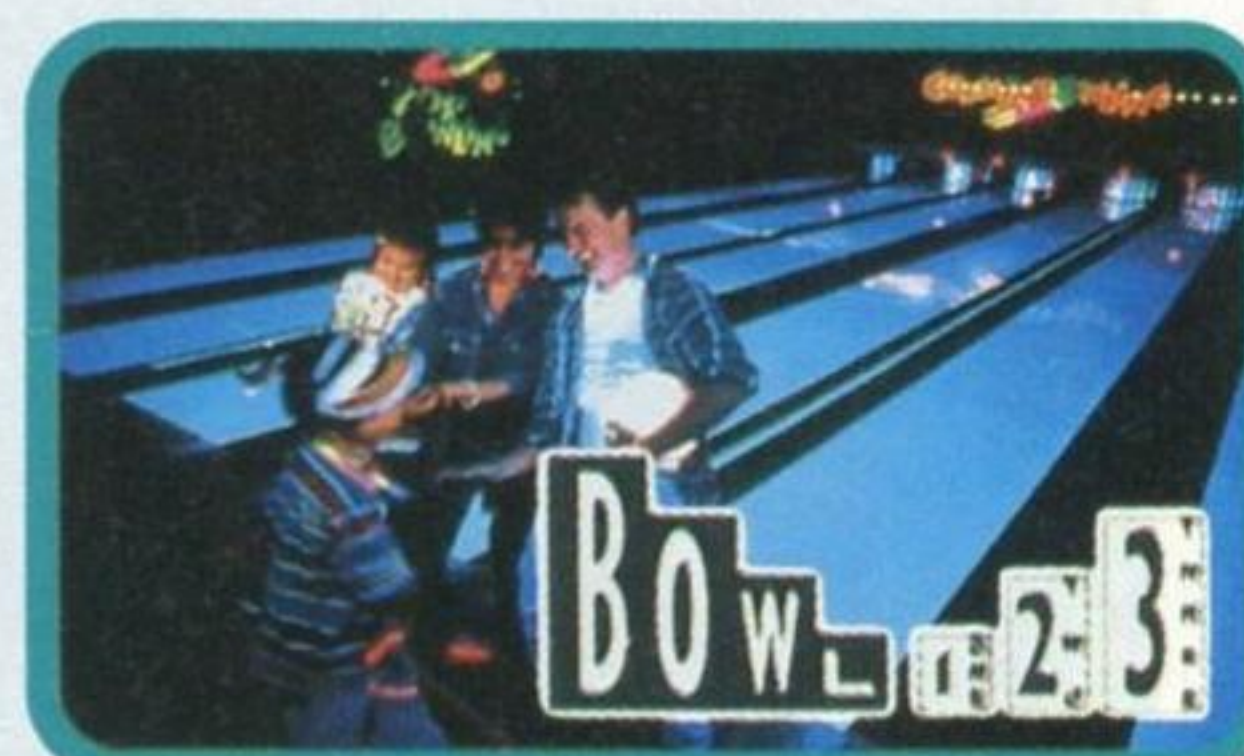
FORTUNE MUSEUM
カールユングの心理学に基づくフリーアクセスタイプの心理テストミュージアム。診断結果はよく当たると大評判。(¥500)

AS-1
宇宙、海底、ミクロの世界など様々な異次元空間ツアーを仮想体験できるVR感覚体験型ムービーマシン。目が回る〜!!(¥500)

ぜひトライしてほしいのが5つのアトラクション。特に関西初登場アトラクションははちゃめちゃおすすめやねん! 楽しさ満載、ファンキーなノリで楽しめる「セガアリーナ」にみんなも行こ〜!

「pa・dou」はワクワクドキドキの詰まった小さな街。訪れると時間を忘れてしまうほど話題のお店が勢揃い。いろんな楽しみ方を見つけてねっ。

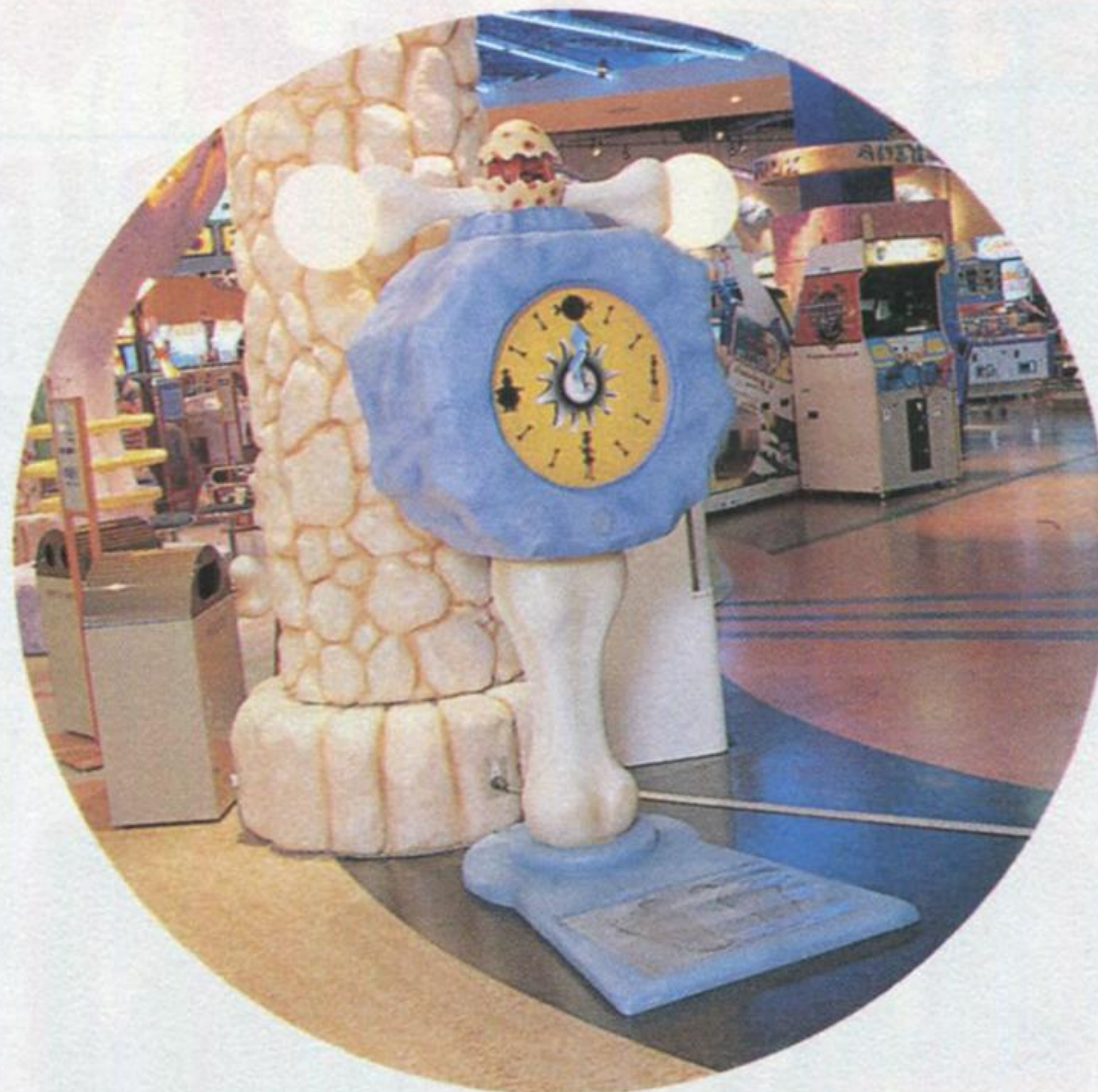
SOGNI di SOGNI
世界最大スケールのイタリアンレストラン。郷ひろみプロデュースのお店として話題沸騰中。

Shop Buffie
大阪ドームを本拠地とする近鉄バファローズのグッズショップ。

WITH 遊 YOU DOME
カリブ海ジャマイカをイメージしたファッション感覚溢れるカラオケルーム。もちろんシステムは「セガカラ」。

BOWL 123
巧みなライティングと様々な空間演出によりボウラーを異次元空間に誘う関西初のコズミックボウリング レーンもピンもボウルも光ってるゾ!

「え？石器時代の遊園地!?」
CONCEPT OF SEGA ARENA

園内にはいたるところに楽しい仕掛けがいっぱい！「なんじゃこりゃマシン」と呼ばれる爆笑アイテムの数々を特別に大公開しちゃうぞ！　ナント一度でいいから見てみたい、触ってみたいと誰もが思うアレもあるとか……。これだけでも見ておかないとね。

ギャンブラーならずとも思わず触ってみたくなるスロットマシン。よっしゃそろったー！　と思いきや……。

女の子にとって天敵の体重計。恐る恐る乗ってみると……。わ〜ん！　やばり乗らなきゃ良かった!?

フロアの奥にひっそりとたたずむ「原始冷蔵庫」。開けてビックリ中にはアノ肉が！　誰もが一度は食べたいと夢見るアノ肉が置いてあるのは全国でも「セガ アリーナ」だけ！

110番や天気予報でおなじみの番号を押してみると……ちなみにふつうの電話としては使えないから注意。

セガアリーナの裏情報はインターネットで入手！

大阪ドームの周辺にはバラエティに富んだ物販、飲食施設そして公園が隣接し、一つの街のように機能している。そして街には欠かせない〝遊空間〟が「セガアリーナ」だ。原始時代をコンセプトにした空間は様々な仕掛けが用意されており　誰もが持つ遊び心をくすぐること間違いなし。セガ アリーナを120%楽しみたい人はぜひホームページをチェックをしよう。施設開発秘話やスタッフのコメント等、楽しい舞台裏がのぞけるゾ！

http://www.sega.co.jp/sega/AM-space/arena.html

セガのホームページ「エンターテイメント・ユニバース」にある「セガ アリーナ」ホームページ。

INTERVIEW

セガ・アミューズメントスペース開発部門
ディベロッパー事業本部に聞くセガAM施設の変遷

取締役ディベロッパー事業本部
本部長
田副康夫　YASUO TAZOE

──セガのAM施設展開において「セガ アリーナ」のオープンはどんな意味を持つのでしょうか？

田副　1つはセガが展開してきたAM施設の新たな段階〝ネクステージ〟の具体化であるといえるでしょう。施設としては、我々の施設の〝テーマパーク〟と〝一般のAM施設〟との間に位置するものです。規模的には、3,300m²に〝テーマパーク〟に導入されているいくつかのアトラクションを設置し、入場料をとらない営業形態です。これは従来のAM施設から脱皮した〝テーマパーク〟的な性格を持っています。２つめとして、我々の目標でもある、本格的なディベロッパー事業です。トータルディベロップで新しい市場の創造を少々推進しました。

──現在に至るまでのセガAM施設の歴史をお話しください。

田副　都市型ゲームセンター、いわゆる一般的にゲーセンと呼ばれていた施設の時代がありました。当時は<商品力依存型>で、年に２　３機種の人気商品があれば楽に商売ができた時代でした。それはビデオ・プライズ(UFOキャッチャー)であったわけです。当時の施設は規模も小さく、客層も大学生までのマニアチックな男性でした。次に車社会を背景にした施設が登場します。特に地方都市の若者は、自ら車を所有していることもあり、車で移動し、無料で停められ、しかも安く　楽しく遊べるところを求めました。このような需要はカップル、ファミリー層にも当然あったわけです。そして異業種複合のエンターテイメントを併設した郊外型大規模AM施設が出現し、マーケットも急激に拡大していきました。施設の変化に常に先行してゲーム機も3D・CG・VR技術を柱に大きな発展を遂げて現在に至っています。ただし現在では、ハイテク競争だけではお客様を十分喜ばせられない状況になってきました。そこで我々は新たな段階として、施設とゲーム機のR＆Dを一緒にとらえています。今回の〝セガ アリーナ〟や〝テーマパーク〟のようなトータルコンセプトをベースに、お客様へのサービス・コミュニケーションの向上を課題として、お客様お一人お一人のお顔を覚えられるくらいの運営力をセガのAM施設で実現して参ります。今後もぜひご期待ください。

「セガ アリーナ」はセガAM施設のネクステージの具体化

年表で見るセガAMスペースの変遷

HISTORY OF SEGA AMUSEMENT SPACE

AM施設

都市型アミューズメントセンター

郊外型大規模AM施設

セガワールド

セガワールド

横浜ジョイポリス

東京ジョイポリス

アミューズメントテーマパーク

大阪ATCガルボ

新宿ジョイポリス

AMマシン

テーブル型ビデオゲームの時代

ハングオン

体感ゲームの時代

テトリス

AS-1

R360

バーチャレーシング

UFOキャッチャー

バーチャファイター

3DCG/VRの時代へ！

バーチャファイター2

VR-1

プリント倶楽部

アクアノーバ

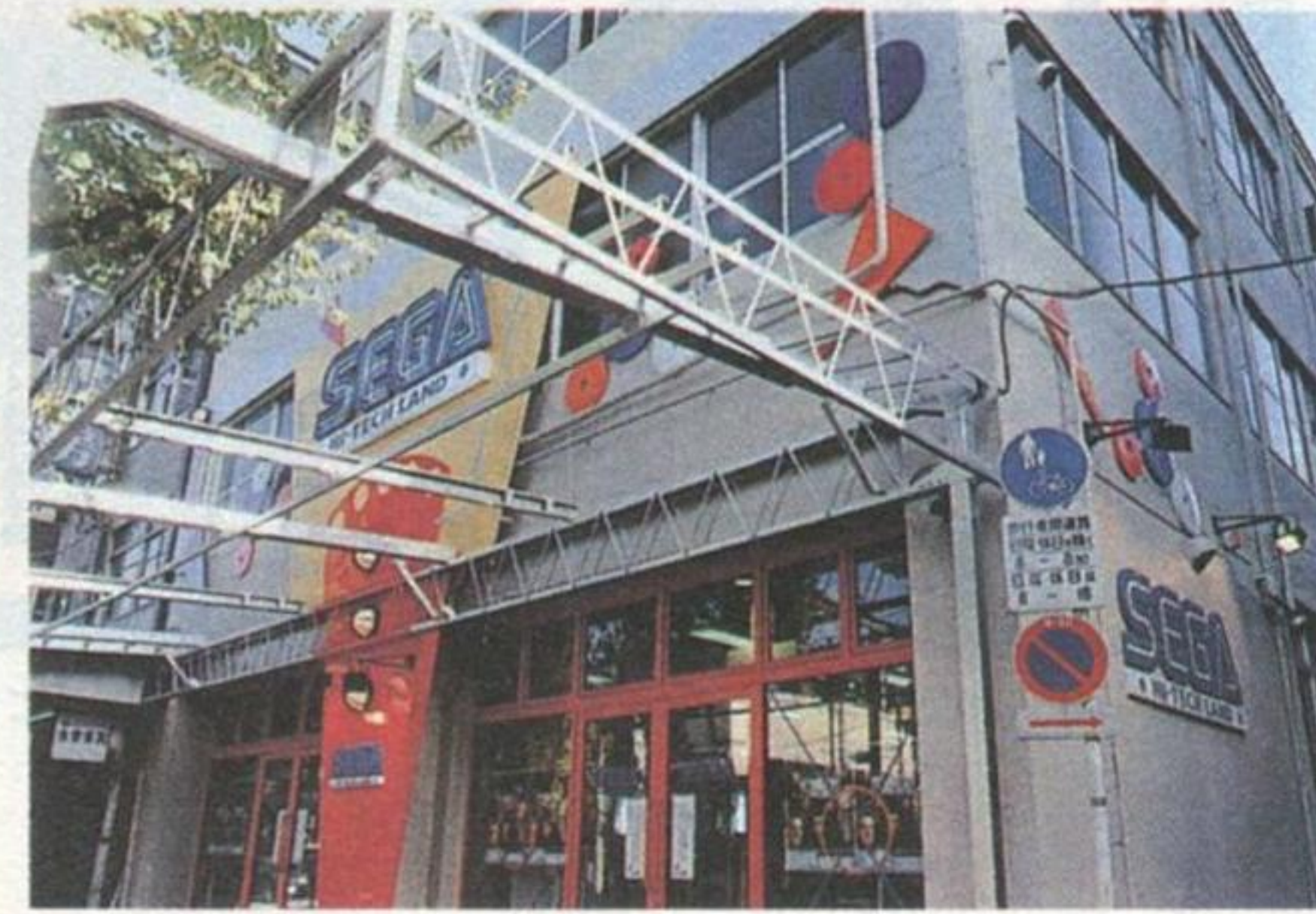
バーチャファイター3

1980　1990　1997

これからも安心して楽しめる空間創りを

全国に500店舗以上もあるというSEGAのお店。そこにはいわゆる「ゲーセン」としてあたかも不良のたまり場のようにいわれたかつての不健全なイメージは一切感じられない。デートコースとして、家族の憩いの場として、仲間同士で楽しめるプレイスポットとして……立地条件や施設の規模により各々の性格は異なってもセガのお店に共通するのは「お客様が安心して楽しめるように最高のサービスを提供する」こと。やれ不景気だなんだと巷で暗い話題が飛び交っていてもAM施設の中は別世界。気軽に、そして最高に楽しめちゃう！　そんな空間創りをセガはいつまでも目指し続ける。

資料提供:セガ広報企画室

セガ・アミューズメントテーマパーク・インフォメーション

SEGA ATP INFORMATION

3月13日～4月12日

暖かい日も多くなってきてた今日このごろ、どこかへ出かけようと思ったときは、ぜひお近くのセガのATPへご来館ください。

東京ジョイポリス

●東京都港区台場1-6-1●TEL：03-5500-1801●営業時間：10：00～23：30(年中無休)●入場料：大人500円、小人300円、6歳以下無料、※要各施設料金●設置アトラクション：タイムフォール、アクアノーバ、レイルチェイス・ザ・ライド、ハーフパイプキャニオン、ビースト・イン・ダークネス、トレジャーパニック、ザ・クリプト、AS-1、パワースレッド、フォーチュンミュージアム、ウィアード・フォトスタジオ

今月のイベント

●**超Very Love Chocolate Campaign**……実施中～3/16(日)
館内スタンプラリーでポイントを集めるとチュッパチャプスと引き換え。さらに公開抽選会ではセガサターンやデジオをプレゼント。

●**マイケルジャクソンからの贈り物**……3/16(日)
マイケルジャクソンが来日の際にプレゼントしてくれた直筆サイン入りグッズをプレゼント。さらにマイケルそっくりさんも登場。

●**「SEGA SATURN DAY」ビクトリーゴール'97プロモーションイベント**……3/16(日)
毎月第3日曜日はセガサターンのイベント。各種新作ソフトのタッチ&トライ&ゲーム大会を実施。参加者に漏れなくサターンソフトをプレゼント。

●**「プリクラグランプリ」最終公開オーディション**……3/30(日)
プリクラシールからスターへ。グランプリ受賞者はソニー・ミュージックエンタテインメントからCDデビュー予定。セガ賞にはメイキング倶楽部シリーズのキャンペーンガールに。

●**プリクラはじめましてコンテスト**……4/1(月)～
新入生、新入社員を対象としてプリクラコンテスト。抽選で東京JPの特別招待券をプレゼント。

交通アクセス

電車 臨海新交通ゆりかもめ・お台場海浜公園駅より徒歩2分、臨海副都心線・東京テレポート駅より徒歩5分、車 高速湾岸線13号地ランプより3分、高速湾岸線有明ランプより5分、首都高速11号線台場線台場ランプより3分、駐車場 DECKS Tokyo Beach 400台(有料)

新宿ジョイポリス

●東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2タカシマヤタイムズスクエア10,11F●TEL．03-5361-3040●営業時間10 00～24 00●入場料 大人300円、小人100円、6歳以下無料、※要各施設料金●設置アトラクション セガラリースペシャルステージ、アクアノーバ、スーパーランキング、ミッションQ、パワースレッド、ゴーストハンターズ、マーダーロッジ、ショッキングメイズ、フォーチュンミュージアム

今月のイベント

●**超Very Love Chocolate Campaign**……実施中～3/16(日)
館内スタンプラリーでポイントを集めるとチョコレートと引き換え。さらに公開抽選会ではセガサターンやデジオをプレゼント

●**プリント倶楽部～フラワークイーンコンテスト～**……3/17(月)～3/31(月)
プリント倶楽部を応募し、クイーンに選ばれたお客様には素敵な賞品をプレゼント。

JPに行ったら必ずディッピンドッツアイスクリームを食べよう。

スタッフより
小貫由美子(カーニバルゾーン担当)
もうすぐ春休み！ 家族や友達と一緒に遊びに来てね。私は11階のカーニバルゾーンにいるよ。さがしてね。

交通アクセス

電車 JR新宿駅新南口より徒歩1分、南口より徒歩3分 車 駐車場 タカシマヤタイムズスクエア全体930台

横浜ジョイポリス

●神奈川県横浜市中区新山下1-14-18●TEL 045-623-1311●営業時間 10 00～23．45(年中無休)●入場料 大人500円、小人300円、※要各施設料金●設置アトラクション レイルチェイス・ザ・ライド、VR-1、ゴーストハンターズⅡ、マッドバズーカ、アイマックスライドフィルム、インディフォーミュラ、グランディッシュの館、聖サスペリオ女学院、マーダーロッジ、フォーチュンミュージアム

今月のイベント

●**ペリオド・ダムール～恋愛期間～**
ベストカップル・オブ・プリント倶楽部……～3/16(日)
フォーチュンミュージアム相性診断……～3/16(日)
超Very Chocolate Campaign……～3/16(日)
館内スタンプラリーでスタンプを集めると抽選で素敵なプレゼントが当たります。

●**クイズ「ハッとしてQ」**……3/22(土)、3/23(日)15時、17時

●**アーケードゲーム大会**……毎週土曜日16時半

クイズ「ハッとしてQ」好評開催中です。ぜひご参加ください。

スタッフより
大録奈美(レイルチェイス・ザ・ライド担当)
私みたいな面白いスタッフがいっぱいいるよ！ 横浜に来たら必ずレイルチェイス・ザ・ライドに乗ってね！

交通アクセス

電車 JR根岸線石川町駅より徒歩15分、バス 横浜駅東口、桜木町北口から横浜市営バス8、26、58、125系統で「貯木場前」下車徒歩1分、車 首都高速神奈川3号線(狩場線)新山下ランプから約500m、船 横浜駅東口、みなとみらいからシーバスで山下公園下船徒歩5分

福岡ジョイポリス

●福岡県福岡市博多区住吉1-2-22●TEL 092-272-2248●営業時間 10 00～23 00(年中無休)●入場料 大人300円、小人200円、6歳以下無料、※要各施設料金●設置アトラクション アクアノーバ、VR-1、ゴーストハンターズⅡ Q-tag、AS-1、クレイジートラベル、グランディッシュの館、聖サスペリオ女学院、サイカバーン

今月のイベント

●**超Very Love Chocolate Campaign**……実施中～3/16(日)
館内スタンプラリーでポイントを集めるとその場で素敵なプレゼントを差し上げます。さらにダブルチャンスで抽選によりサターン、サターンソフト、デジオをプレゼント。

●**Q-tag帰ってきたベストプレイヤーズタッグ**……3/13(木)、3/20(木)
グループに人気アトラクション「Q-tag」に参加していただきトーナメントを勝ち抜けば優勝グループに表彰状と素敵な賞品をプレゼント。

ビーファイターショーをはじめさまざまなイベントを開催中。

スタッフより
小幡絹子(インフォメーション担当)
スタッフ募集！ もうすぐ春ですね！私と一緒に働いて楽しい春を過ごしましょう。年中おかしなスタッフばかりですよ。飛山さん元気ですかぁー？

交通アクセス

電車 JR博多駅より徒歩10分、地下鉄中洲川端駅より徒歩10分、祇園駅より徒歩7分、駐車場 キャナルシティ全体 1300台(有料)

新潟ジョイポリス

●新潟県新潟市八千代2-5-7●TEL．025-249-3300●営業時間 平日11：00～22 00土日祝10 00～23 00●入場料 大人100円、小人無料(小学生以下)、※要各施設料金●設置アトラクション VR-1、ゴーストハンターズ、マッドバズーカ、アイマックスライドフィルム、エイリアンパニック、Q-ZAR、クレイジートラベル、AS-1、グランディッシュの館、聖サスペリオ女学院、サイカバーン

今月のイベント

●**超Very Love Chocolate Campaign**……～3/16(日)
館内スタンプラリーでポイント集めるとキャンディーと引き換え。さらに毎週日曜の公開抽選会では豪華賞品をプレゼント。

●**ジョイポリスSkiスキー**……3/20(祝)15時より
「セガスキー・スーパーG」によるタイムアタック、レースを開催。

●**第2回Q-ZAR王座決定戦**……3/30(日)15時より

●**VF3勝ち抜き王座決定戦2nd Stage**……4/13(日)14時より

VF3エンゼルカップ新潟代表の3名。その後の彼らの成績はいかに？

スタッフより
大野香(マッドバズーカ担当)
"ステキなダンナ様を捜しています"元気だけが唯一の取り柄のこの私、新潟JPで見かけたら声をかけてください。あなたの香より。

交通アクセス

電車 JR新潟駅より徒歩8分 車 北陸自動車道新潟西インター下車、磐越自動車道新潟中央インター下車

大阪ATCガルボ

●大阪市住之江区南港北2丁目ATC(アジア太平洋トレードセンター)O's棟南館●TEL：06-615-5363●営業時間：平日11：00～23：00、土・日・祝10：00～23：00(年中無休)●入場料：大人300円、小人200円、3歳以下無料、※要各施設料金●設置アトラクション：ゴーストハンターズⅡ、パワーイマジネーター、バーチャルシューティング、AS-1、グランディッシュの館、インディフォーミュラ、クレイジートラベル、おとぎの家

今月のイベント

●**超Very Love Chocolate Campaign**……実施中～3/16(日)
スタンプラリーで6ポイント集めるとサターン等が当たる抽選会に参加できる。また、3/16のマシュマロキャッチ大会にも参加できる。

大阪ATCガルボではソニックとテイルスがみんなを待ってるよ。

スタッフより
古澤智子(アーケード担当)
人気のカーニバルコーナーに、あの"ウルトラ電撃イライラ棒"が新登場します。3月上旬入荷予定なので、みなさんぜひ来てくださいね。

交通アクセス

電車 地下鉄四つ橋線「住之江公園」にてニュートラム「中ふ頭」駅下車徒歩3分、バス 中央線朝潮橋より市バス、車 阪神高速湾岸線南港南出入口・南港北出入口より

※営業時間、予定イベント等は変更になることがあります。事前に各施設までお問い合わせください。

SEGA ATP ATTRACTION DESIGN WORKS No.5

セガ・アミューズメントテーマパーク・アトラクション・デザインワークス

FORTUNE MUSEUM

FORTUNE MUSEUM

フォーチュン・ミュージアム

セガの誇る最新技術を駆使し、娯楽性を追求して創られたアトラクションの数々。このコーナーではそのアトラクションを様々な角度から考察、開発秘話を紹介する。

カップルばかりか年輩の方々にも好評の「フォーチュン・ミュージアム」。取材の後にこっそりと「フォーチュンに携わったすべての人達に〝ありがとう〟って書いておいてください」と開発者。みごとにアトラクションで「安らぎ」を表現して見せた彼は心も優しかった。

アトラクションに求められる楽しさとはどんなものだろうか？　絶叫、興奮、恐怖、……これらの要素がその一つであることは間違いない。ところがおよそ上記のキーワードとは無縁のアトラクションが東京ジョイポリスに登場、人気を呼び、現在さらに３施設に導入されている。心理テストも受けることができる美術館「フォーチュン・ミュージアム」。キーワードは「絶叫」ではなく「落ち着き」、「興奮」ではなく「リラックス」、そして「恐怖」ではなく「不思議議感」である。

東京ジョイポリスの開発時に、「It's a love Story」のテーマコンセプトを具現化するため「安らぎ」の場となり得る空間が必要だった。人々を興奮させ楽しませるべきアトラクションで「安らぎ」を表現……今までパワー系のアトラクションを手がけてきた開発陣が困惑するのも無理がなかった。ところが「驚かしたり怖がらせたりは苦手。自分が遊園地にいってもジェットコースターには乗らずショーやパレードばかり見ている」という人間が１人いた。

企画をまかされた彼は、前例のない「リラックスできるアトラクション」を開発すべく検討を重ねる。当初ベンチシートにプレイヤーを座らせてマッサージをする等、機械的にリラックスさせる手法も検討されていたが、彼が最終的に選んだ手法はプレイヤーが自由に回遊できるミュージアム形式と、プレイヤーの好奇心を刺激し語らいを生むトリックアートの採用だった。さらに照明やＢＧＭはもちろんアロマテラピーにまで心を配り　徹底して落ち着いた空間の演出をはかった。「最初はどこが面白いんだって風当たりもきつかった。いたずらに空間を使ってる割に驚きがないと」。その声もやがて消えていった。

色ならば赤よりも青、興奮よりも落ち着きを好む男が創った日本で１番静かなアトラクション「フォーチュン・ミュージアム」。かつてアトラクションには必須とも思われた刺激的なキーワードの数々はそこにはない。そこにあるのは快適な空間と、アートの数々。そしてその存在感に対する驚嘆の声である。

DESIGN

多数用意されたトリックアートのラフスケッチと完成画のいくつかをここに紹介。ミュージアムにふさわしい細密画に仕上がっていく。

右の絵画「迷探偵登場」のラフスケッチ。ラフとはいえかなり細部まで描かれている。

この絵の中に探偵が隠れているそうだが、キミは見つけだせるだろうか？

こちらは「天使と悪魔」という作品。絵画風なものからデザイン風のものまで種類はさまざま。

SECRET FILE

他では絶対見られない秘蔵資料をここに公開。

これは使用されず幻となったのイメージポスター。

上にあるベンチシート式のアイデアスケッチ。これはこれで違ったアトラクションになりそう。

PRIZE PRESS

プライズに関するいろいろな情報をお届けする

プライズプレス

倶楽部CLUB

WE LOVE MAIKING CLUB SERIES

テレビで見るメイキング倶楽部シリーズの人気

マスコミにも引っ張りだこの“倶楽部シリーズ”。数多い「テレビ出演」の中から2番組をご紹介。「見た！」っていう人も多いはず。

1月29日放送 めざましテレビ（フジテレビ）

テレビで見るのと同じように明るく爽やかな小島アナ。一方解説として出演したAM４研の佐久間さんはカメラの前で緊張しきりだった（ちなみにT橋も１秒ほど映った）。写真右は仕事を忘れスタンプを押しまくる小島アナ。写真左は小島アナと２ショットで写真が撮れてご機嫌の佐久間さん。

小島奈津子アナウンサーがセガにやってきた！　フジテレビの朝の報道番組として人気の『めざましテレビ』。中でも人気の高い「突然！奈津子でございます」のコーナーで〝なっちゃん〟こと小島アナがセガにやって来たのだ。倶楽部シリーズの紹介、そして最新機種「スタンプ倶楽部」の実演を全国に生でお届けしてくれたなっちゃん。有名人であるが故、普段はプリクラをしたくてもできない、という彼女は中継終了後に、番組スタッフを交えてプリクラや名刺を作りまくり。サイン色紙にも早速スタンプを押してくれ満足げにセガをあとにした。

1月6日放送 トゥナイトⅡ（テレビ朝日）

今までもバーチャやバイパーズの全国大会やジョイポリスなど度々セガを取材してくれる深夜の人気番組『トゥナイトⅡ』。「スタンプ倶楽部」をいち早く取り上げてくれたのもやはりこの番組だった。

「97年流行モノ大予測」と銘打たれたコーナーで取り上げられた「スタンプ倶楽部」。取材は女子高生でわきかえる「ハイテクセガ渋谷」で行われ、おなじみせがわきりさんがレポート。取材の申し込みから収録そしてオンエアーまでがわずか１日という広報泣かせの超特急取材だったが、放映翌日には問い合わせが殺到、ブームに拍車をかける「貴重な２分間」となった。

スタジオでできたてほやほやのスタンプを手に解説しているご存知せがわきりさん（右）。
今回ご紹介した２番組以外にも〝倶楽部シリーズ〟は地方ローカルを含めてわずか２カ月の間に実に30回以上もテレビに登場。また、人気ドラマ『ストーカー・誘う女』（TBS系）ではプリクラがドラマの鍵を握る重要アイテムとして登場している。

T橋の取材日記 倶楽部シリーズ編

私の場合、仕事でご一緒したのをきっかけにファンになってしまうケースが多々あります。中には「TVと全然違うやん！」という方もいますが、少なくとも不愉快な思いをさせられた人はほとんどいません。現在小島アナは「T橋の好きな有名人ベスト10」の第１位を独走中です。

たまにご褒美で撮れる有名人との写真。T橋の横にいるのは？

プリクラ、スタクラを120%楽しもう!

倶楽部シリーズ雑貨コレクション

女の子のマストアイテム。倶楽部シリーズにも超かわいい雑貨達がたくさん登場。全部集めてプリ友に自慢しちゃおう!!

名刺ホルダー(手帳式)

グミっぽいテディベアのマスコットがついたネークラホルダー。手帳タイプで機能性もバッチリ。

名刺ホルダー

こちらはスライド式。パステルカラーが涼しげ。プチゼリーみたいな色合いが何かおいしそうな感じだね。キュート!!

プリクラノートキーホルダー

かばんにつけて持ち歩くのに便利なミニミニサイズ。お友達が増える新学期にピッタリ! 全部で5種類のカラーがあるよ。

中を開くとプリクラが貼れるアドレス帳に。ジャックフロストが超ラブリー。

タマ&フレンズ シール手帳

タマ&フレンズがプリクラ雑貨で登場。他にもシロやコマなど9匹の仲間が集合してるよ。

タマ&フレンズ ロケット

こちらは高級感のあるメタル素材。シールが2枚貼れる所がうれしい。

こんなのも!

プリクラ グルーミング セット

プリクラが貼れるブラシ&ミラーのセット。これでおしゃれして、かわいくプリクラに写れば恋も叶うかも!?プリクリ♥プリクラ!

このほかにもまだまだ出るよ

ここに掲載されたもの以外にもたくさんのプリクラグッズがお店に並ぶ予定。人気が高いので見かけたら速攻GETしよう!

MESSAGE FROM 倶楽部CLUBER

最近はプリクラを使ったイベントもいろいろ行われているよね。

昨年12月号の「PC WORLD」でソニックPCをいただき、某誌でサターンをいただいて、セガにやしなわれている自分を痛感する今日このごろっス。(宮城県/Y.K.さん)

新潟ジョイポリスでとりました。探しまくってやっとナイツプライズ発見! ナイツ大スキ!!(右が私) (新潟県/J.S.さん)

福岡JPに行ったらこのフレームに出会いました。夫婦でバーチャジャンキーです。 (長野県/R.H.さん)

セガ様へ!! 「インディ500」と「セガツーリングカー」と「スカッドレース」をいしょくしてくれー!! ちなみにオレは右だー!! (埼玉県/M.A.さん)

VF3が大好きです!! 今度新VF道場に入門します。ホントにハマってます。 (千葉県/Y.Y.さん)

表紙が毎回すごくカワイイです。三月号もすごいラブリーで葵がキライだった友人も最近お気に入りらしいです。あとリオンT欲しいです! (兵庫県/A.T.さん)

ジャックフロストのプリクラシールがほしい!! 隠しコマンドなんですか? 教えてください!! (兵庫県/J.T.さん)

「FRIEND」となってますが姉妹です(顔似てます?)この日は「バーチャコップ」と「バーチャコップ2」をやりまくりました。 (東京都/C.N.さん)

「ファイターズメガミックス」で彼女のレバガチャパイに、俺のウルフはボコボコにされてます……。 (埼玉県/P.N.バカップル?)

セガサターンのデジタルダンスミックスシリーズでM.ジャクソン希望! ポリゴンマイケルと一緒に踊りたい! (愛知県/T.K.さん)

プライズ内覧会レポート

去る2月12日、セガ本社において7~9月にかけてのプライズ商品の内覧会が行われた。ディズニーをはじめ、ワールドキャラクター商品が多く展示されていた一方で、「サクラ大戦」や「新世紀エヴァンゲリオン」、「機動戦艦ナデシコ」などのファンアイテムも充実していた。

かわいいものから実用的なものまで相変わらず幅広いラインナップが用意されている。

ポスターヒーローズ用景品ポスターはゲーム、アニメ系でキマリ。

7~9月のものということで夏を感じさせるものもあり。

セガマガ読者にメッセージを送ろう!

「倶楽部CLUB」ではみなさんが作ったプリント倶楽部シールやスタンプ倶楽部スタンプを募集します 備え付けのアンケートハガキのメッセージ欄に好きなメッセージを書き、お気に入りのシールを貼ったり、スタンプを押してセガマガジン編集部まで送ってください。その際、メッセージ及びシール、スタンプを本誌へ掲載するもしくはしないのどちらかを選ぶのをお忘れなく その他「私の推薦するミスセガマガ」「そっくりさん」等、なんでもOKです!

【プライズ私の意見を聞け!】北海道の田畑さんよりいただいたおハガキですが、プライズ商品というのは、発売されてもすべての商品がすべてのお店に入るものではありません。それぞれのお店に入荷予定を聞いてみてはいかがでしょうか。

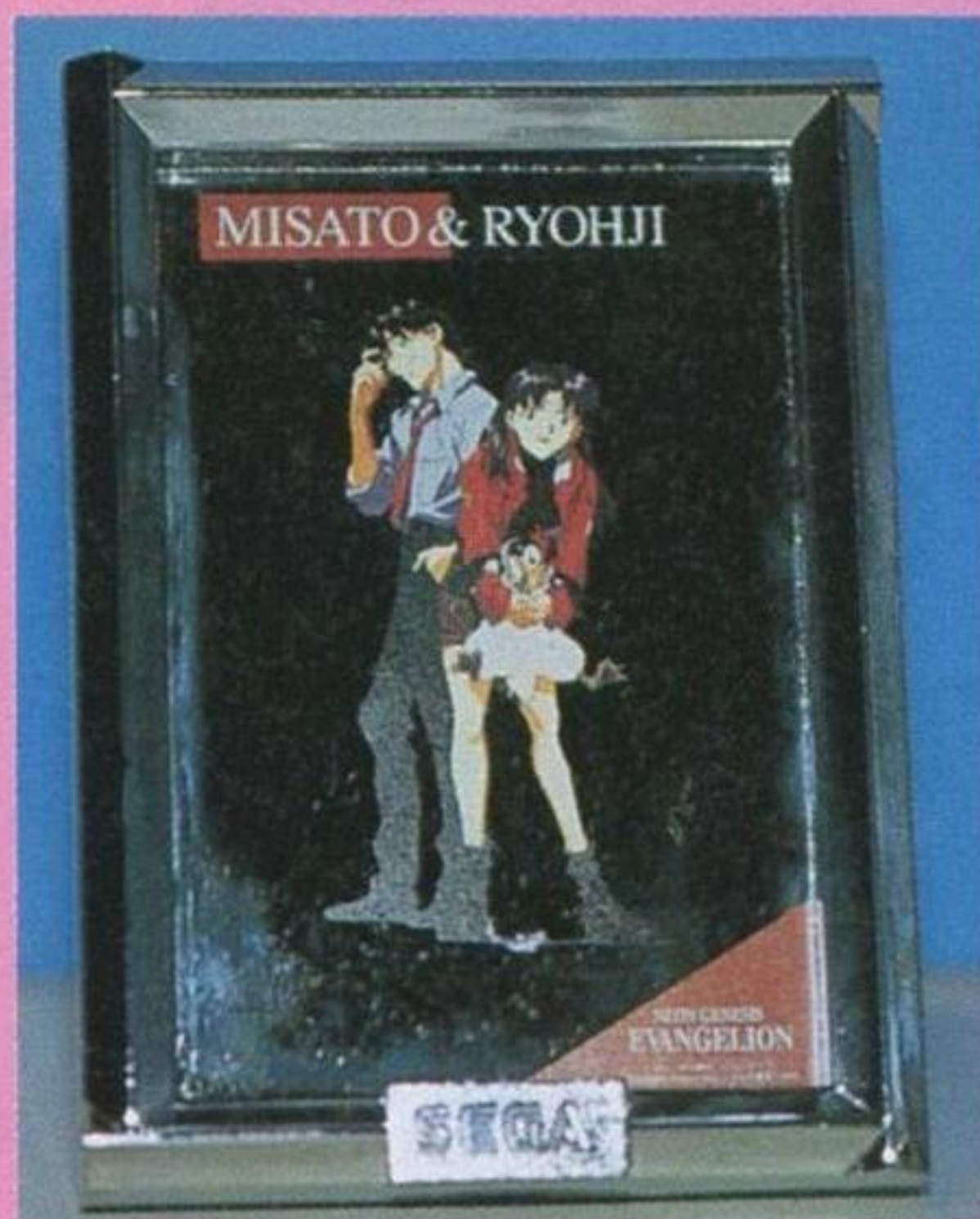
PRIZE PRESS 新商品情報 4月号 APRIL

NEW PRIZE GOODS INFORMATION

AOUショーで発表された春の新作グッズ、どれも目移りする品揃え！

UFO CATCHER

春に向けて登場するアイテムは、実用的なものを中心としたかわいい小物系がズラリ。もちろんキャラクターものも充実しているよ。春が楽しみだね！

今月のNEW!! 新世紀エヴァンゲリオン パブミラー

サイズ 高さ約15cm

こちらは緊急発表された「新世紀エヴァンゲリオン」のパブミラー。ファンにはたまらないお部屋のインテリアになること間違いなし。全5種類、人気キャラはもちろん、リツコ＆マヤもあるのはマニアにもうれしいところ？

マニアも納得、全5種類！

今月のイチ押し 森永チョコボール キョロちゃん LCDゲーム

サイズ 約8cm×8cm

パッケージ

今やすっかり世に定着したミニゲーム。そのキョロちゃんバージョンがグッズとして登場。市販品では絶対手に入らない貴重品だよ。

キョロちゃんオリジナルミニゲームはUFOキャッチャーでしか手に入らないゾ！

スーパーホースサウンドマスコット ㊈(まるちち)シリーズ

サイズ 高さ約12cm

パッケージなし

2世が楽しみなお父さん馬を集めたぬいぐるみシリーズ。おなかを押すとヒヒーンといななくのもかわいいです。

スーパーホース コレクションVer.2

パッケージ

サイズ 高さ約13cm

通好みなフィギュアで登場するカネツクロスやビワハイジなどの名馬たち。リアルな作りに満足！

FIFA WORLD CUP FRANCE 98 タンブラー

パッケージ

サイズ 高さ約11cm

開催まであと1年に迫った世界規模のサッカーイベント。今からグッズを集めて盛り上がろう。

Jリーグジョイントクッション

サイズ 高さ約29×29cm

パッケージなし

全部揃えたくなるJリーグジョイントクッション。裏と表が連続した柄なのでつなげ方によって楽しみが広がるよ。

カウチテディ

サイズ 高さ約15cm

パッケージなし

なんとイスの中は小物入れに。くつろぐクマさんたちの下に小物をしまっちゃおう。手頃な大きさは贈り物にも最適。

テディベア アンティーク

サイズ 高さ約23cm

パッケージなし

人気につき再登場のクマさん。いつの時代も女の子の人気の的です。大きなリボンが愛しさを倍増させてます。

UP WORD(アップワード)

サイズ 約22×37cm

パッケージなし

明るい色彩とストライプの服が軽快な春を思わせます。凹凸のはっきりした形状は、引っかけるところが多くて取りやすいぞ。

ガーフィールド ジャンボタフタドール

サイズ 高さ約21～31cm

パッケージなし

ふしゃふしゃの感触がたまらないタフタ生地のガーフィールドが登場。大きい手足にうまくアームを引っかけてね。

タマシリーズ タマ&フレンズ ピアノオルゴール

パッケージ

サイズ 高さ約11cm

曲の演奏に合わせて鍵盤まで動く不思議なオルゴール。"サザンオールスターズ"の名曲が5曲入り。

タマシリーズ タマ&フレンズ ドアアラーム

パッケージ

サイズ 高さ約6×8cm

開閉ドアに付けておくと、かわいい鳴き声で開扉を知らせてくれるよ。お部屋の扉につけてあげてね。

タマシリーズ タマ&フレンズ テーブルウェア

パッケージ

サイズ 各種

かわいい陶器の小物。何に使うか迷うくらいかわいくて仕方ないタマたちをいち早くGETしよう。

実用的! ケンケンサウンドバンク

パッケージ

サイズ 高さ約15cm

全部で5種類、お金を入れるとケンケンがウシシと笑うよ。かわいい貯金箱、いくつ取れるかな?

ぷよぷよコロコロクリーナー

パッケージ

サイズ 高さ約13cm

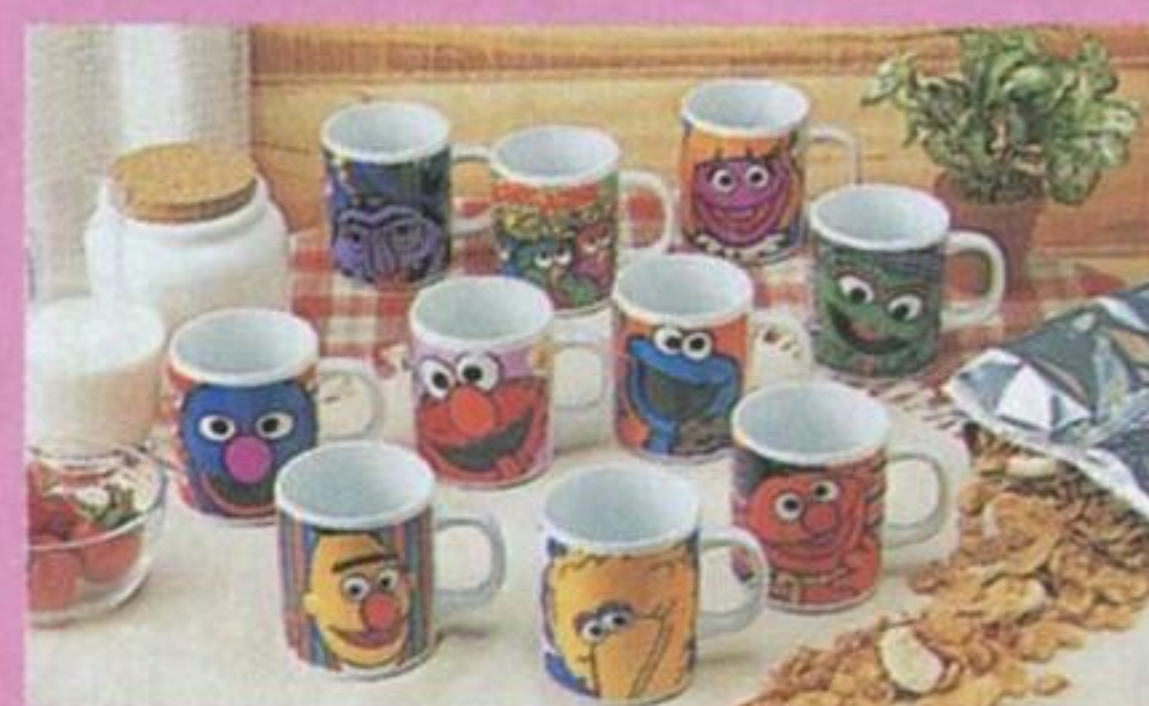
コロコロするとキャラもスイングする、小さい動作がかわいくってうれしいおそうじ用具だよ。

NOAH(ノア)

パッケージなし

サイズ 高さ約19~24cm

CMでおなじみ、トヨタ車の「NOAH」マスコットキャラクターのぬいぐるみが登場。ファミリー全員集めたいね。

セサミストリート マグカップ

パッケージ

サイズ 高さ約8cm

「セサミストリート」実用アイテム。10種類揃えたくなる楽しさです。デザインもグッド。

セサミストリート タオルハンガー

パッケージなし

サイズ 高さ約22cm

おなじみキャラがわっかを笑顔で持っていてくれるタオルハンガーだよ。洗面台にもほほえみを。

Kidsアミューズ

ソニック、VF3のキーホルダーが目玉! 押さえておきたい品だね。

オススメ メタルアイテム ソニックキーホルダー

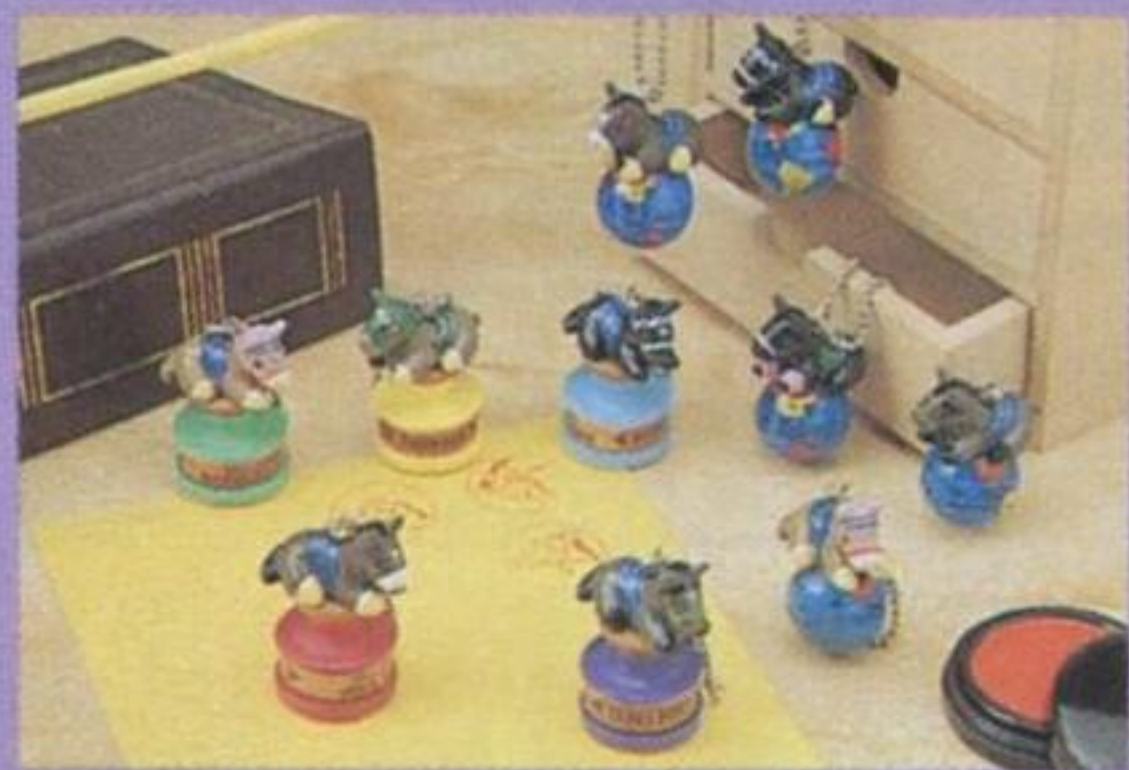
どこをとってもいいとこだらけのキーホルダー登場。デキの良さは半端じゃないぞ。ソニックファンだけじゃなくても欲しくなる逸品。

キーチェーンマスコット バーチャファイター3

VF2バージョンと比べると衣装、ポーズがきちんと変わっているよ。しかも葵や鷹嵐もあるから、ファンはますます収集に燃えるね。

キーチェーンマスコット 機動戦艦ナデシコ

大人気放映中の「ナデシコ」が早速マスコットに。人気キャラはもちろん、"エステバリス"もデフォルメされてかわいく登場!

スーパーホース キーホルダー

かっこいい名馬たちもこんなにかわいくなりました。デフォルメされたスーパーホースは全部で10種類もあります。競馬のお供に……。

キーチェーンマスコット サンタブラザーズサマーバージョン

サンタさんも夏には夏らしく。アンバランスなデザインがかえってかわいいね。夏に先がけてマスコットを揃えておくのもよし。

ソフトキーホルダー LET'S CHAT

人気のあひるが今度はソフトキーホルダーに。高さは約5cmというミニ加減がとってもキュート。キーホルダーはプライズで決まり!

AOUプライズミニレポート!!

プライズグッズがたくさん展示される数少ない機会の1つでもあるAOUショー、夏に向けての新作商品の豊富さに感激。各メーカーの力の入りようが伝わってきました。全体を通して目立っていたのは小物やテディベア 最近人気急増のブランドもの。キャラクター関連が急激に増えてきているのも注目。とてもプライズとは思えないデキの実用品などの多さにも驚くばかりのうれしい1日でした。

ずらりと並んだセガのプライズ展示コーナー。こう見るとグッズの種類の豊富さに改めて感動!

左がシステムサービス、上がコナミ。目移りしまくりなラインナップに圧倒!

セガのプライズといえばこの人! 向後さんとこのページの企画も検討中なので期待して待っててね。

SATURN EXPRESS

3月13日〜4月13日発売予定のサターンソフトカタログ CHECK IT OUT!!

SEGASATURN

今月のピックアップソフト

あの「コラムス」と「サクラ大戦」が合体!!

花組対戦コラムス

●セガ
●3月28日発売
●5 800円
●2人対戦プレイ可能

今から7年前に登場したセガのオリジナル落ちものパズル「コラムス」と大ヒットを記録したドラマチックアドベンチャー「サクラ大戦」が融合！ 花組スターを相手にエキサイティングな対戦が楽しめるぞ。

「花コラ」には、3つ並んで落ちてくる宝石を並べて消すという「コラムス」の基本ルールに、対戦用の反則ルールが追加されたため、元祖「コラムス」以上に熱い対戦が楽しめる。また、花組メンバーが「コラムス」で対決する〝シンデレラモード〟や本編のアドベンチャーパートと同じスタイルで進む〝ストーリーモード〟といったオリジナルモードなど、全部で4種類のモードが入っているのだ。

セガの名作パズルゲーム「コラムス」に「サクラ大戦」のキャラクターが登場する。

「花組コラムス」には、1人専用、2人対戦、ストーリー、シンデレラモードの計4種類のモードが入っている。

オリジナル要素がプラスされた4つのモード

シンデレラモード

帝劇の特別公演である「シンデレラ」で、大神が王子役を演じることになった。それを知った花組のメンバーたちは、シンデレラ役を勝ち取るために「コラムス」で対決。最後に勝ち残った者がシンデレラ役になれるのだ。

花組メンバーを相手に勝ち抜いていくモードだ。

ストーリーモード

〝ストーリーモード〟は、「サクラ大戦」のアドベンチャーパートと同じスタイルで進行する。花組メンバーの外伝的エピソードが盛り込まれたストーリーを楽しみながら、随所で「コラムス」での対戦が行われるぞ。

メンバーの1人1人に外伝的エピソードが書き下ろされた。

2人対戦モード

おなじみのプレイヤー同士で対戦するモード。対戦人数は2人までだ。選択したサクラキャラがゲームの状況に応じて、さまざまなリアクションをしてくれる。反撃ルールが加わったため、よりエキサイティングな対戦が楽しめる。

状況に応じてキャラたちがリアクションしてくれる。

1人専用モード

むかしなつかしい元祖「コラムス」がプレイできるモード。縦、横、斜めに同じ色の宝石を3つ以上並べてブロックを消していくという、単純明解なルール。連鎖させれば、高得点が狙えるぞ。シンプルだけど奥が深い。

用意された問題をクリアしていくモードもあるぞ。

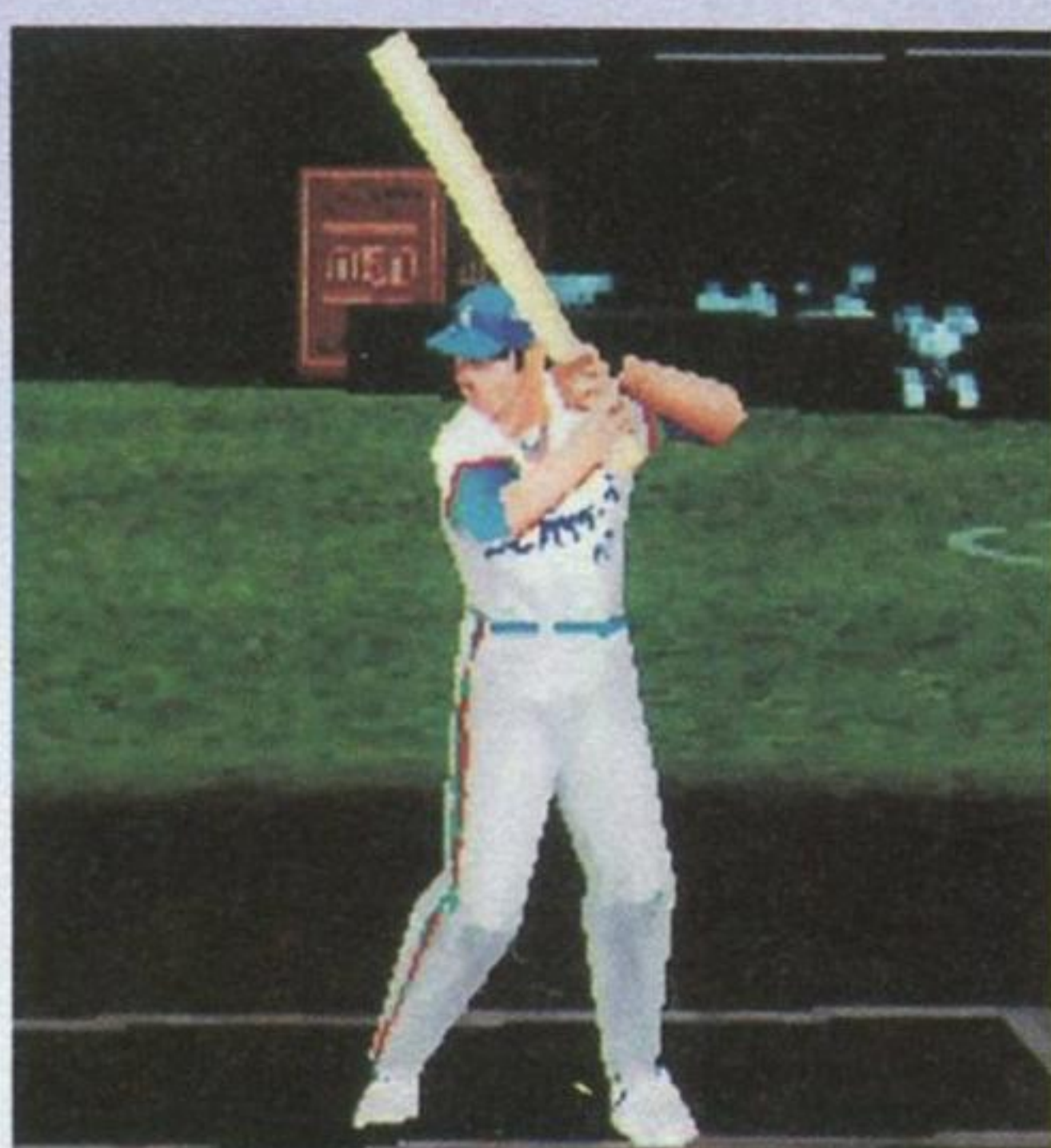
ポリゴン表示になった'97年度版「グレイテストナイン」

プロ野球 グレイテストナイン'97

●セガ
●3月28日発売
●5,800円
●2人対戦プレイ可能

実名の選手を操作して、エキサイティングな野球が楽しめる「グレイテストナイン」に新作が登場。今回の最大の特徴は、画面がすべてポリゴン表示になったことだ。また、システム面でもさまざまなパワーアップがほどこされ、より白熱した試合が楽しめるようになっている。今年も「グレナイ」がアツい！

ポリゴンで魂を吹き込まれた選手たち

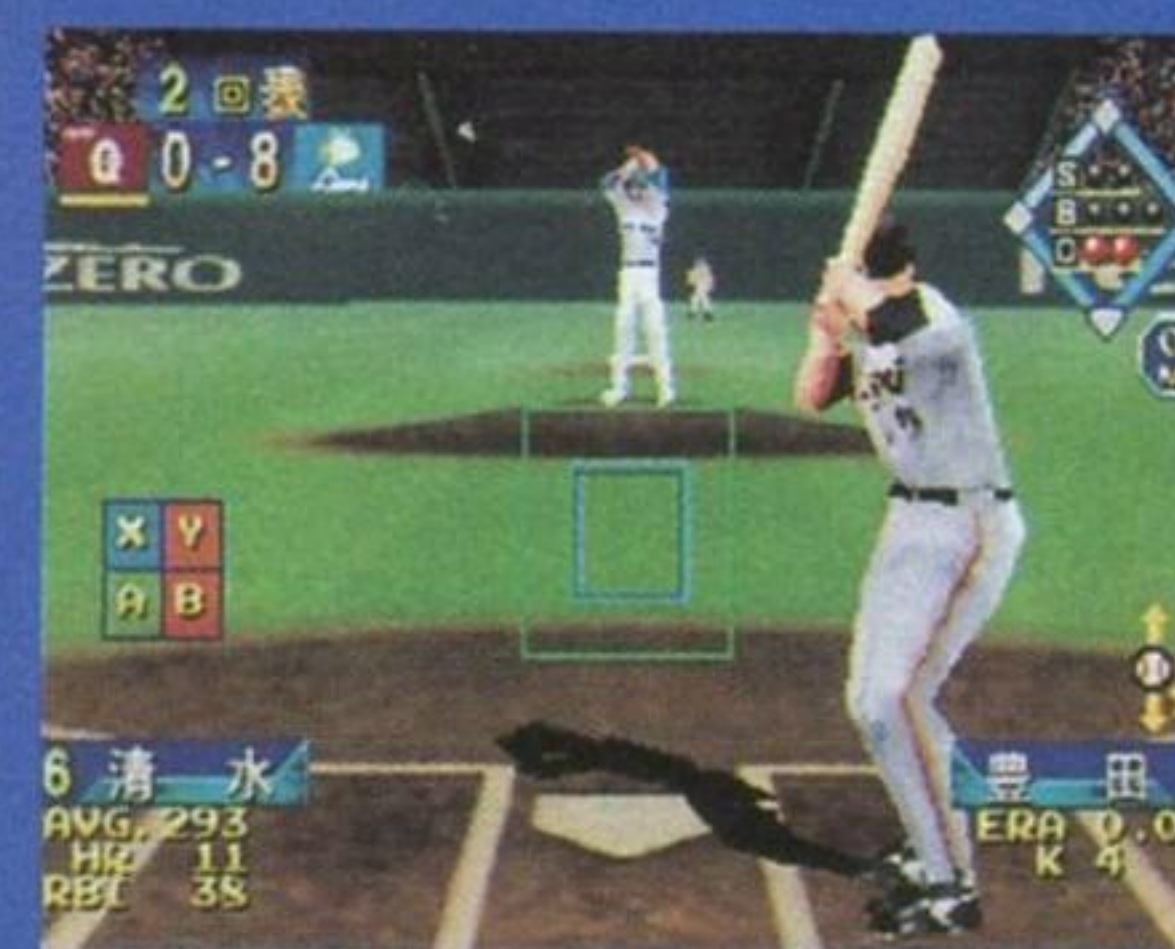
総勢432人以上にもおよぶ選手たちは、すべてポリゴンで描かれ、モーションキャプチャーにより、動きもよりリアルになっているぞ。

各選手の特徴的なフォームやホームラン時の喜びようなどもリアルに再現されている。

各種モードも大幅にパワーアップ！

全135試合を戦っていく「ペナントレース」モードや、規定の球数で競う「ホームラン競争」モードなどの演出が一新されている。前作をやり込んだ人でも新鮮な気持ちで遊ぶことができるぞ。

ペナントでは、人気によって出場選手が変わるぞ。

"ロックオンシステム"を導入！

画面のポリゴン化にともない、投打システムを3D化した「ロックオンシステム」が導入された。これにより"読み"の要素が加わり　より本物に近い試合が楽しめるようになったのだ。

"読み"の要素が導入され、よりリアルな試合が楽しめる。

'97年度の最新データを収録したシリーズ最新作！

Jリーグ ビクトリーゴール'97

●セガ
●3月14日発売
●5,800円
●最大4人プレイ可能
●マルチターミナル6対応

「ビクトリーゴール」の最新作が、'97年度の最新データで登場。フルポリゴンで描かれたスタジアムで、モーションキャプチャーによって魂を吹き込まれた選手たちを自由に操作できるぞ。モーションやカメラワークの追加、演出の強化、セットプレイでのキッカーの選択など、システム面もさらにパワーアップ。実況には副音声も付いていて、総計1万語！

ユニホームのデザインはもちろん、選手の髪型や肌の色まで忠実に再現されているぞ。

モーションやカメラワークの追加、演出の強化、セットプレイ時のキッカーの選択など変更点も盛りだくさん。

ナイトゲームのカクテルライトで映し出された選手たちの影や、天候によるグラウンドコンディションの変化といった要素も用意されている。

アングル変更も可能

視点は、前作と同じように、縦・横・斜め2種の4種類の中から選択することができる。自分の見やすいアングルでプレイしよう。

ヨコ！

タテ！

ポリゴンで戦闘シーンをよりリアルに再現！
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡

●セガ
●3月21日発売
●6,800円
●1人(キャンペーン時)、1～4人(スタンダード時)

兵器をすべてポリゴンで表示し、迫力ある戦闘を再現した本格SLGの最新作。「大戦略」というタイトルがなくなったことからもわかるように、マップが陸空の2つに分かれ、天候や時間の概念などが加えられるなど、システムが大きく変更されている。また、高密度なオープニングCGもさらにパワーアップしているぞ。

背景のポリゴン描写に注目してほしい。物陰から突然現れる敵軍など、戦場がよりリアルに再現されている。

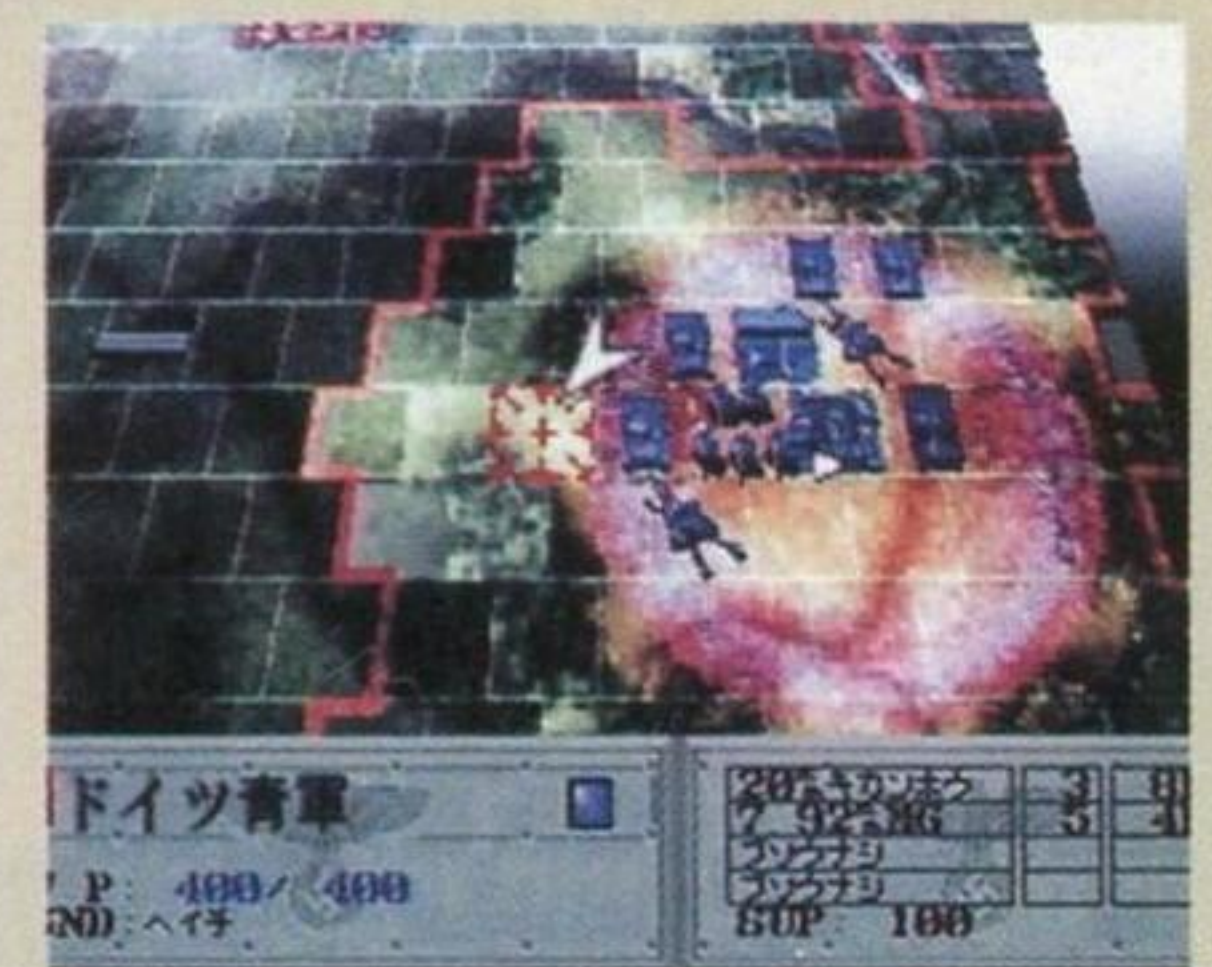
感動を呼ぶオープニングCG

「千年帝国」のオープニングCGは、「WA大戦略」や「作戦ファイル」で好評だった、戦車や艦船の動きをリアルに再現した高密度なオープニングCGをさらに進化させたものになっている。

ポリゴンで細かく描き込まれた戦車や爆撃機が、実にスムーズに動く。

完全な戦闘態勢で結集するドイツ兵たち。彼らに与えられた命令は何なのか？

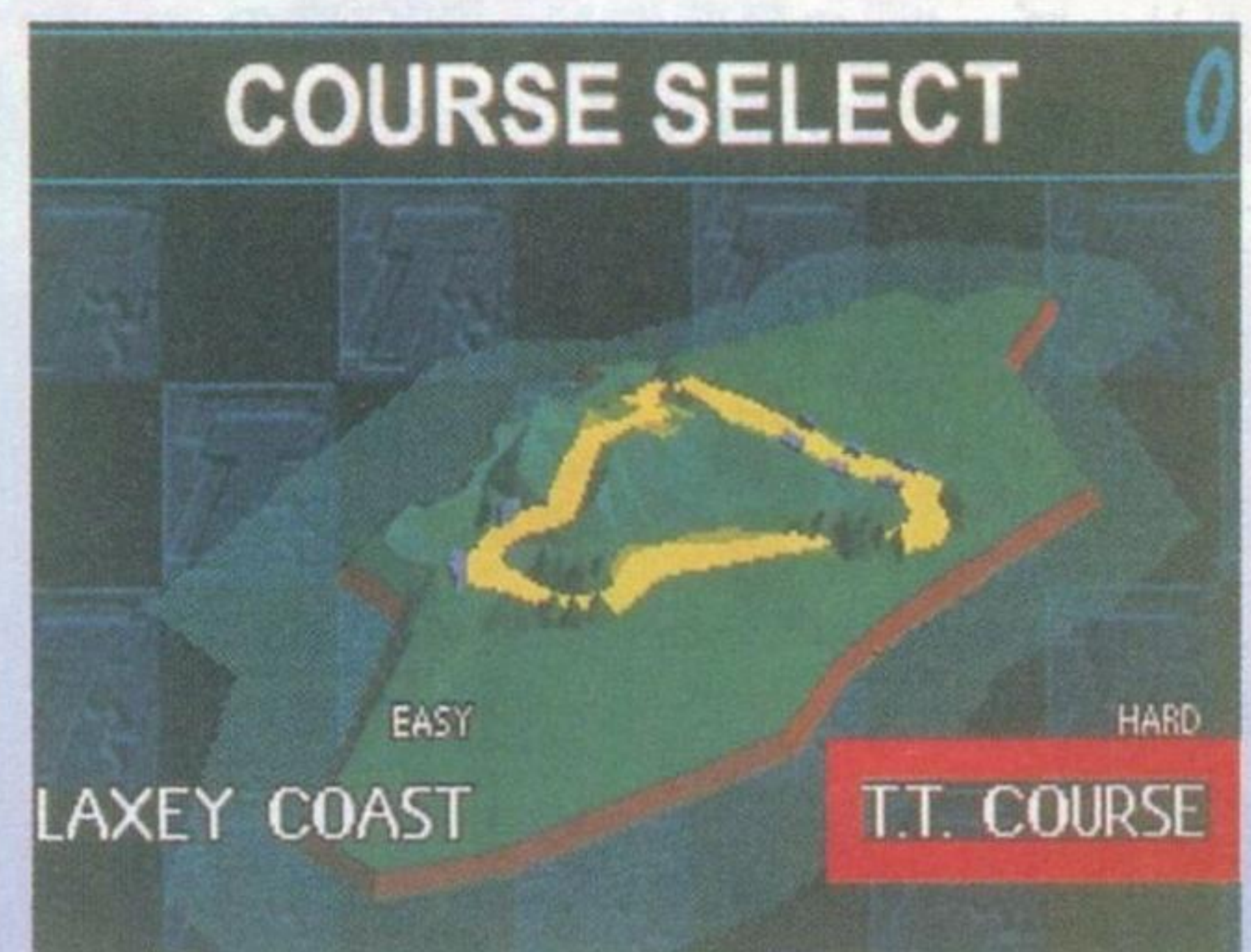
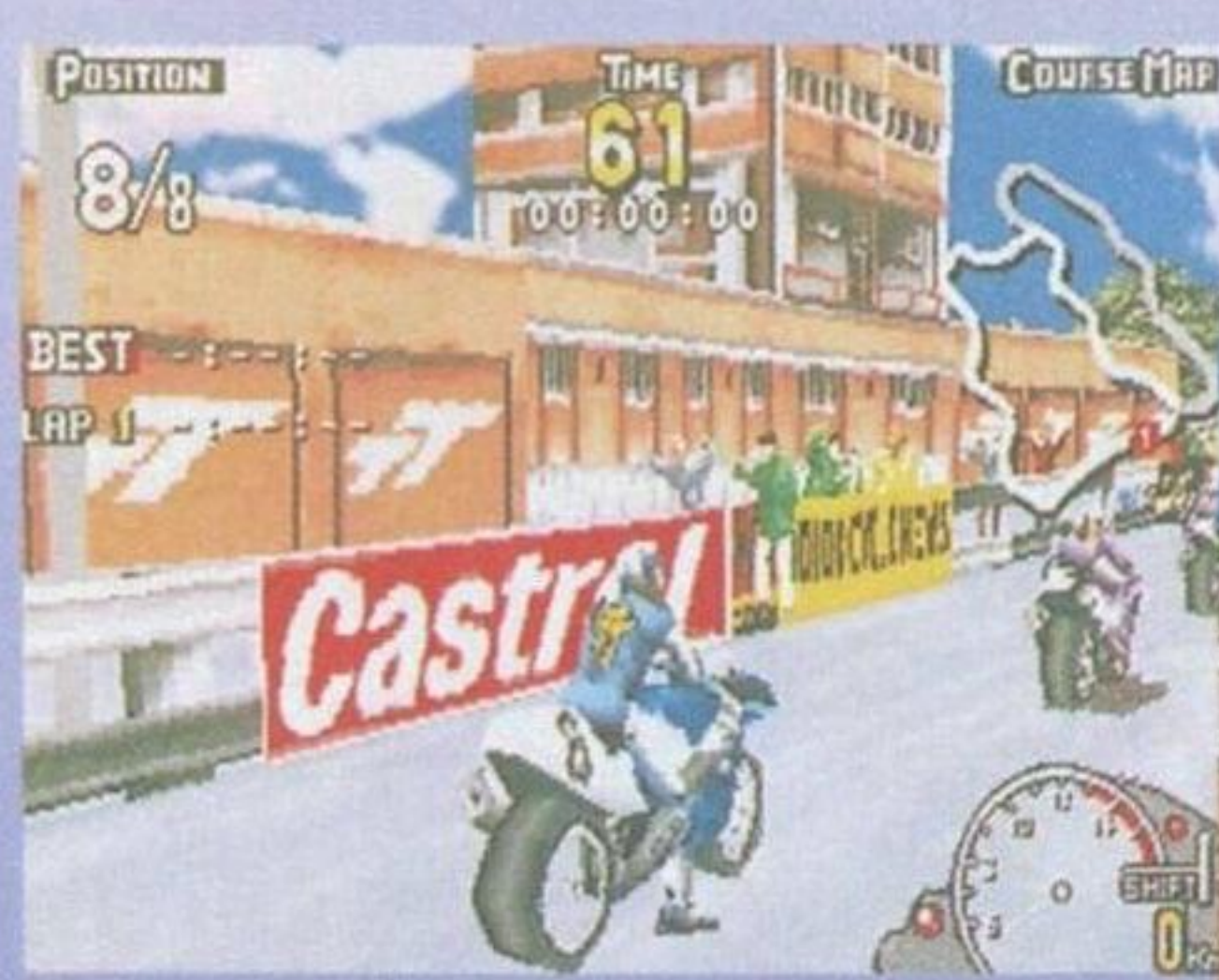
“卒業試験”で能力が決まる!?

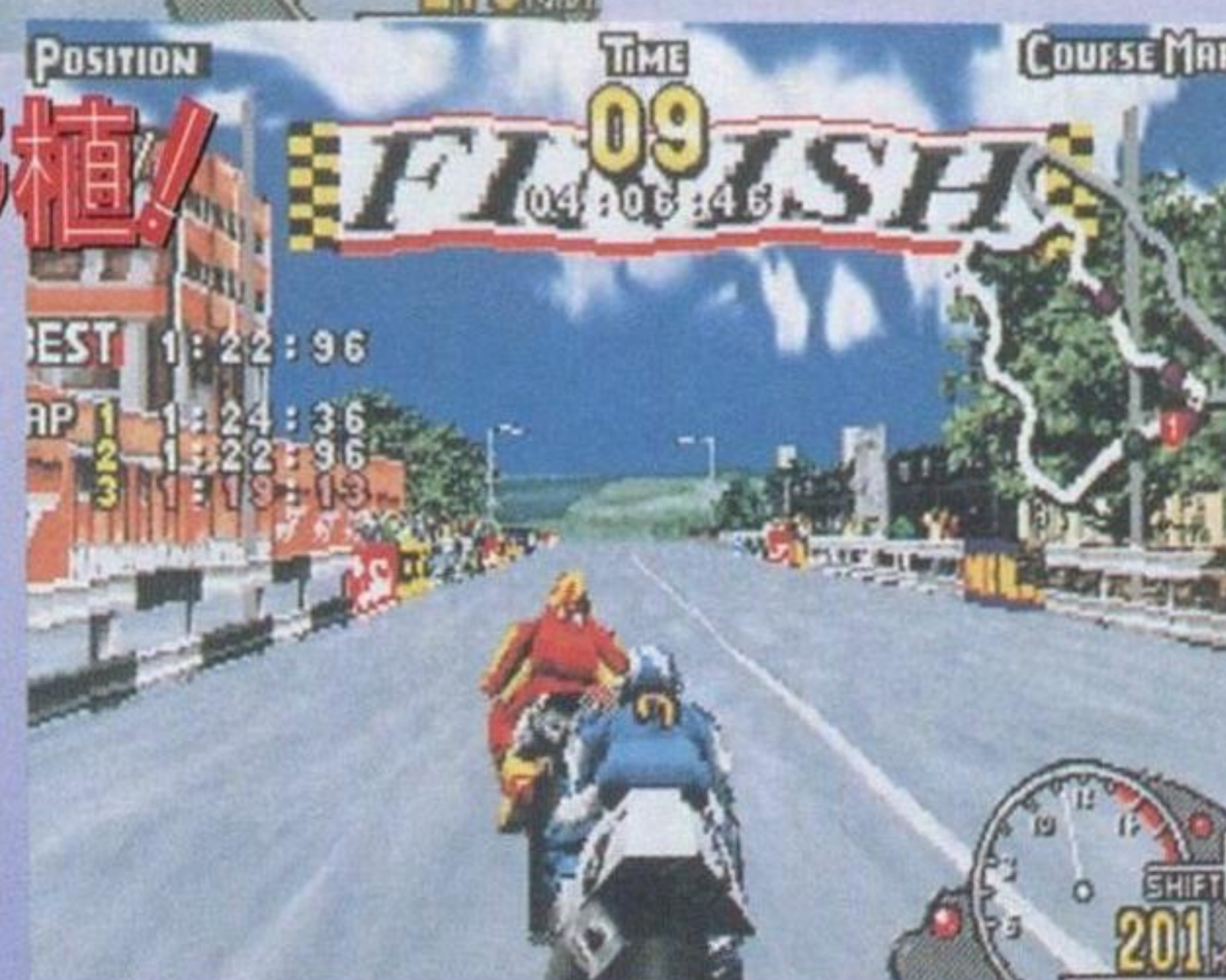
士官学校で行われる卒業試験での成績がよかった場合は、名誉的な勲章がもらえ、悪かった場合は、プレイヤーの将軍能力が底上げされる。名を取るか実を取るかはプレイヤー次第というわけだ。

試験の結果によって能力バランスが調整されるのだ。

実在する公道をモチーフにした過激なレース
マンクスTT スーパーバイク

●セガ
●3月14日発売
●5,800円
●2人対戦プレイ可能
●レーシングコントローラー、マルチコントローラー対応

'95年の春にアーケードに登場したライディングスタイルのバイクゲーム「マンクスTT」がサターンに移植された。サターン版には、アーケード版の完全移植モードに加え、さまざまなフィーチャーが追加されたサターンオリジナルモードも搭載されている。操作は、レーシングコントローラーやマルチコントローラーでも可能。あのスピード感が自宅で体験できるぞ。

ジャンプポイントやウィリーポイントなどがコースのあちこちに登場するぞ。

コースはヨーロッパの北東に位置する“マン島”のコースをモチーフにし、今風にアレンジを加えたものが2種類用意されている。

業務用を完全移植！

実在の公道を時速200キロ以上のスピードで駆け抜ける過激なレースゲームだ。

レース中にはライバルたちと激しいバトルが展開する。高度なドライビングテクが要求されるぞ。

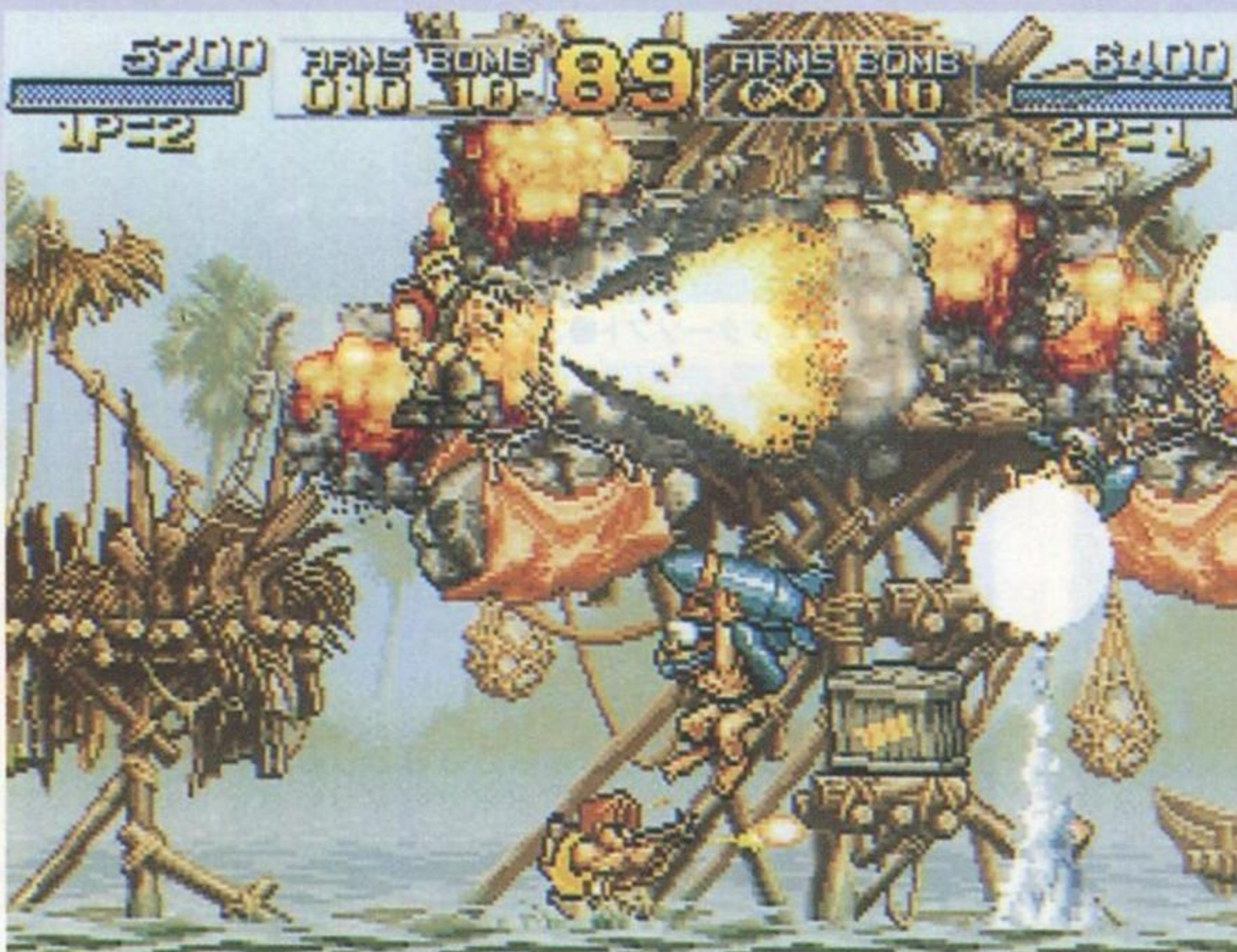
傑作アクションシューティングが完全移植されるぞ

メタルスラッグ

●SNK
●4月4日発売
●5,800円
●2人同時プレイ可能
●拡張RAMカートリッジ対応

去年アーケードとネオジオで発表された傑作A・SHT「メタルスラッグ」がサターンに登場。細かく描き込まれたグラフィック、キャラクターの芸の細かい動き、そして重厚なサウンドなど、これら数々の魅力が完全移植されているぞ。しかもサターン版はアーケード版＋オマケのネオジオCD版の再現に加え、さらにオリジナル要素まで入っているという豪華さだ。ただし、もともとデータ量が膨大なゲームなので、拡張カートリッジ対応。完全再現のためならやむなしといったところだろう。

久々に登場した傑作横スクロールアクションなので、今回の移植を喜ぶ人も多いのでは。

新型万能戦車「メタルスラッグ」に乗り込めば攻撃力と防御力がアップする。

自機となるキャラクターはアイテムや戦車など、さまざまな攻撃手段を駆使して、各ステージの最後に待つボスキャラを倒そう。用意されているミッション（ステージ）は全部で6つだ。

新作カットを追加

サターン版には、ネオジオCD版に付いていた設定原画集のほかに、カラーの映像が新たに60枚も追加されている。

各ステージのボスやイメージイラストなどを収録。

なんとカラーの映像が新たに60枚追加される。

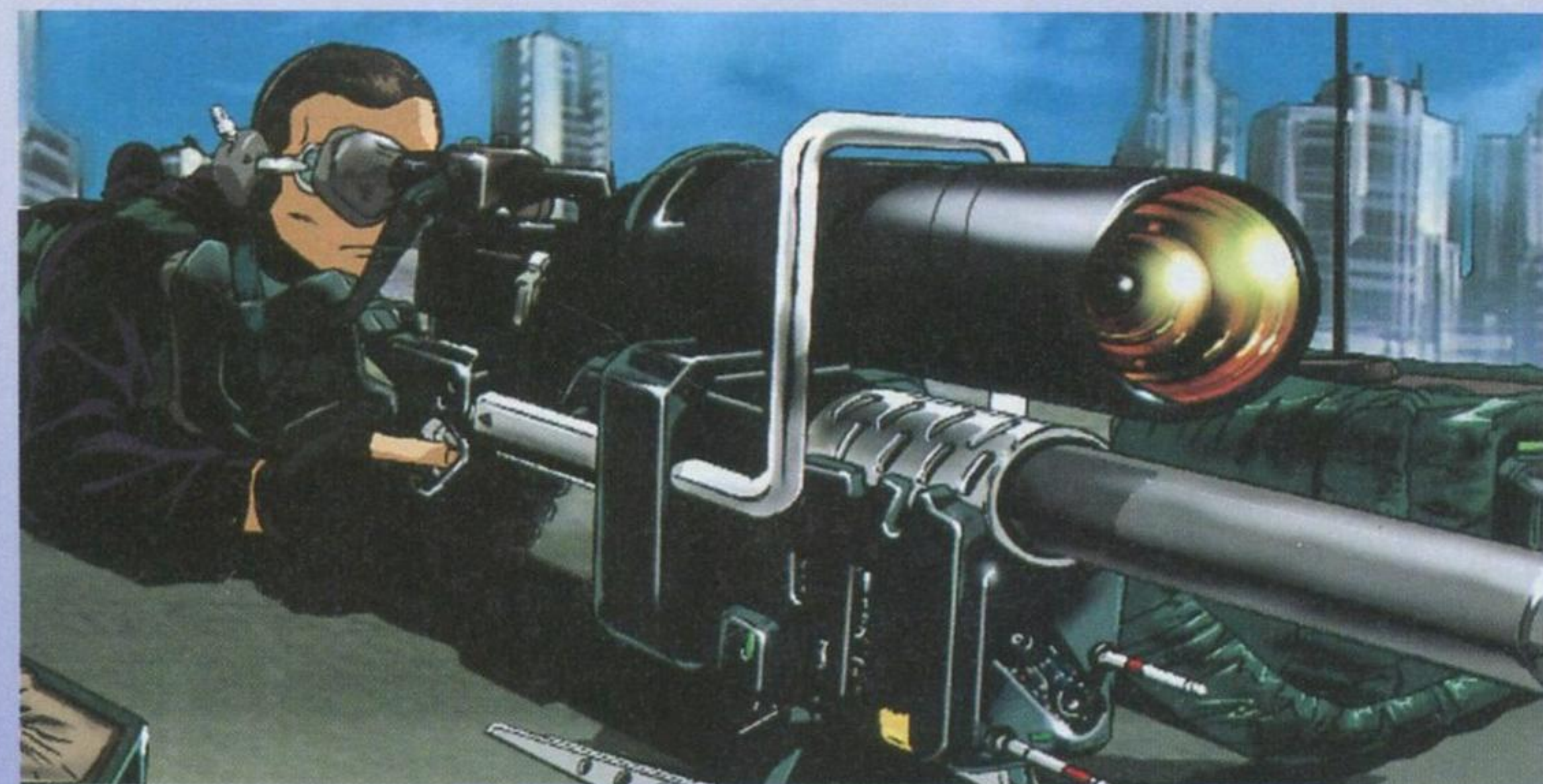
ストーリー重視のバトルシミュレーション

クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～

●グラムス
●4月4日発売
●6,800円
●全年齢推奨

「クォヴァディス」は、ゲームとアニメーションの自然な融合と複雑な人間ドラマが魅力のシミュレーションRPG。かつての味方と対局的に〝敵と味方〟の関係になってしまうことと、傭兵部隊〝赤い蠍〟内での複雑な人間関係の2つの柱を基軸に数々のドラマが展開するさまは必見だ。戦況の変改に応じて入る映像と音声による通信が、時間と緊張感をあおりゲームを盛り上げてくれるぞ。

いくつかの惑星を舞台にしたSFシミュレーション。ミッションは単純に敵を倒すのではなく、ストーリー性を重視した構成。

戦闘中の通信システムは「クォヴァディス2」ならではの斬新な演出。キャラの声はすべてリアルタイム音声によるものだ。

カスタマイズも可能！

アサルトアーマーは最大3つの武器を一度に装備でき、それぞれ機体の特性によって持てる武器の系統も異なる。同系統武器でもかなり細分化されており 系統ごとに進化していくぞ。

SEGA SATURN

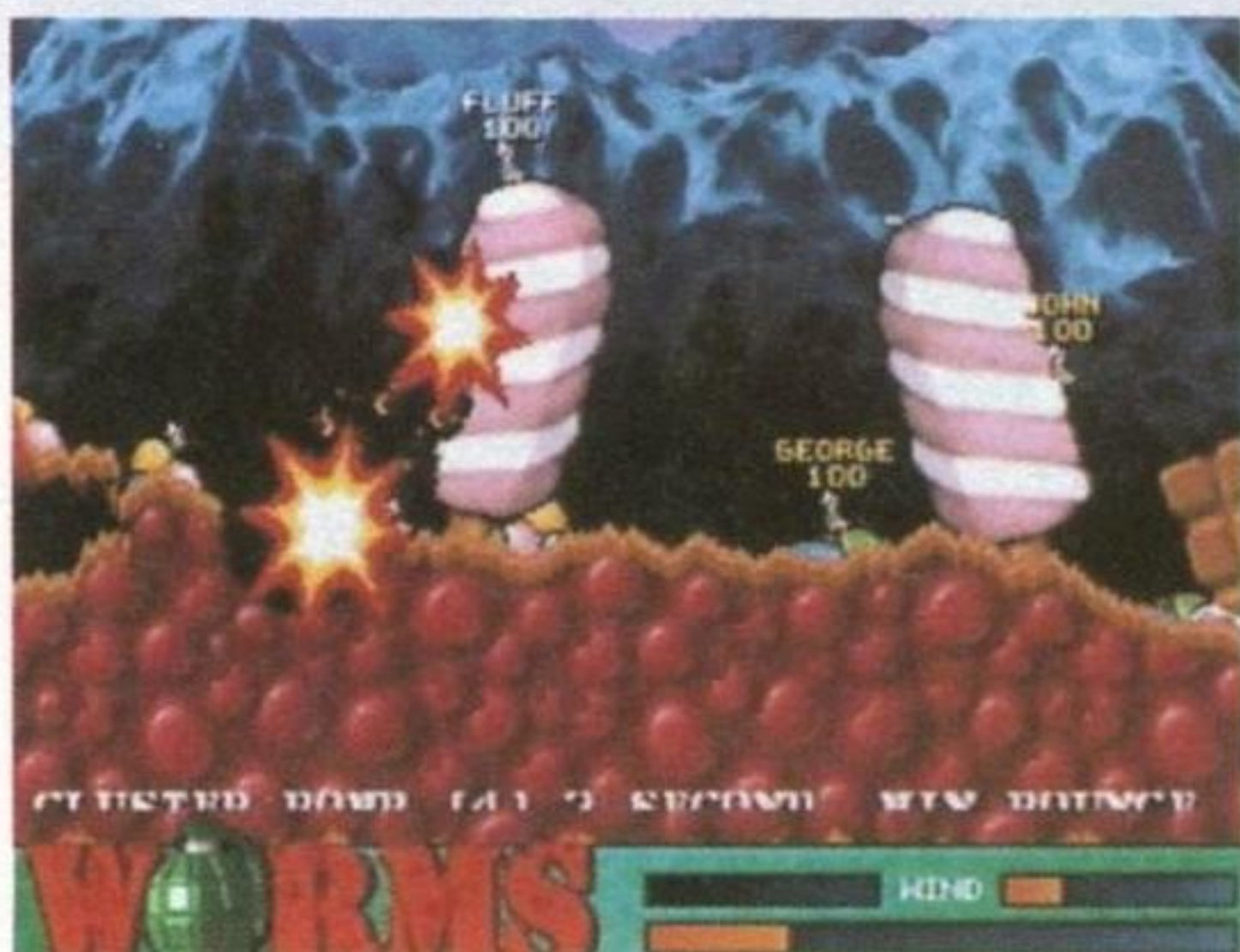
最新ソフトカタログ

ACT…アクション
格闘ACT…格闘アクション
SLG…シミュレーション
RPG…ロールプレイング
A・RPG…アクションロールプレイング
S・RPG…シミュレーションロールプレイング
SHT…シューティング
A・SHT…アクションシューティング
ADV…アドベンチャー
SPT…スポーツ
RAC…レーシング
PUZ…パズル
A・PUZ…アクションパズル
TAB…テーブル
QIZ…クイズ
MOV…インタラクティブムービー
EDU…エデュテイメント
ETC…その他
ツール…ユーティリティー

●actua GOLF
●アドヴァンストV.G.
●ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
●AMOK
●アンジェリークSpecial 2
●ウルフファング 空牙2001・SS
●SSアドベンチャーパック 七つの秘館&MYST
●機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動
●きゅー爆っく
●クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～
●CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)
●クレイジーイワン
●ゲーム天国
●ゲーム日本史～革命児 織田信長～
●サイバーボッツ
●ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～
●SANKYO FEVER 実機シミュレーションS
●三國志孔明伝
●Jリーグビクトリーゴール'97
●実戦パチスロ必勝法/4
●Civilization 新世界七大文明
●実戦パチンコ必勝法/TWIN
●神凰拳
●スタンバイ Say You/
●センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ
●続ぐっすんおよよ
●卒業クロスワールド
●ダークハンター～上 異次元学園～
●大航海時代Ⅱ
●東京SHADOW
●ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織
●ドラゴンマスターシルク
●NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編
●パズルボブル3
●花組対戦コラムス
●ファーランドストーリー～破亡の舞～
●プロ野球 グレイテストナイン'97
●ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～
●マジカルホッパーズ
●マンクスTT～スーパーバイク～
●メタルスラッグ
●モンスタースライダー
●優駿クラシックロード
●リターンファイアー
●WORMS

SLG

WORMS

●アイマックス●3月14日発売●5,800円

さまざまな地形のマップ上で、4匹のワームを1匹ずつ移動、攻撃させて敵チームを全滅させる対戦アクションシミュレーション。思考力が試される。

SLG

優駿クラシックロード

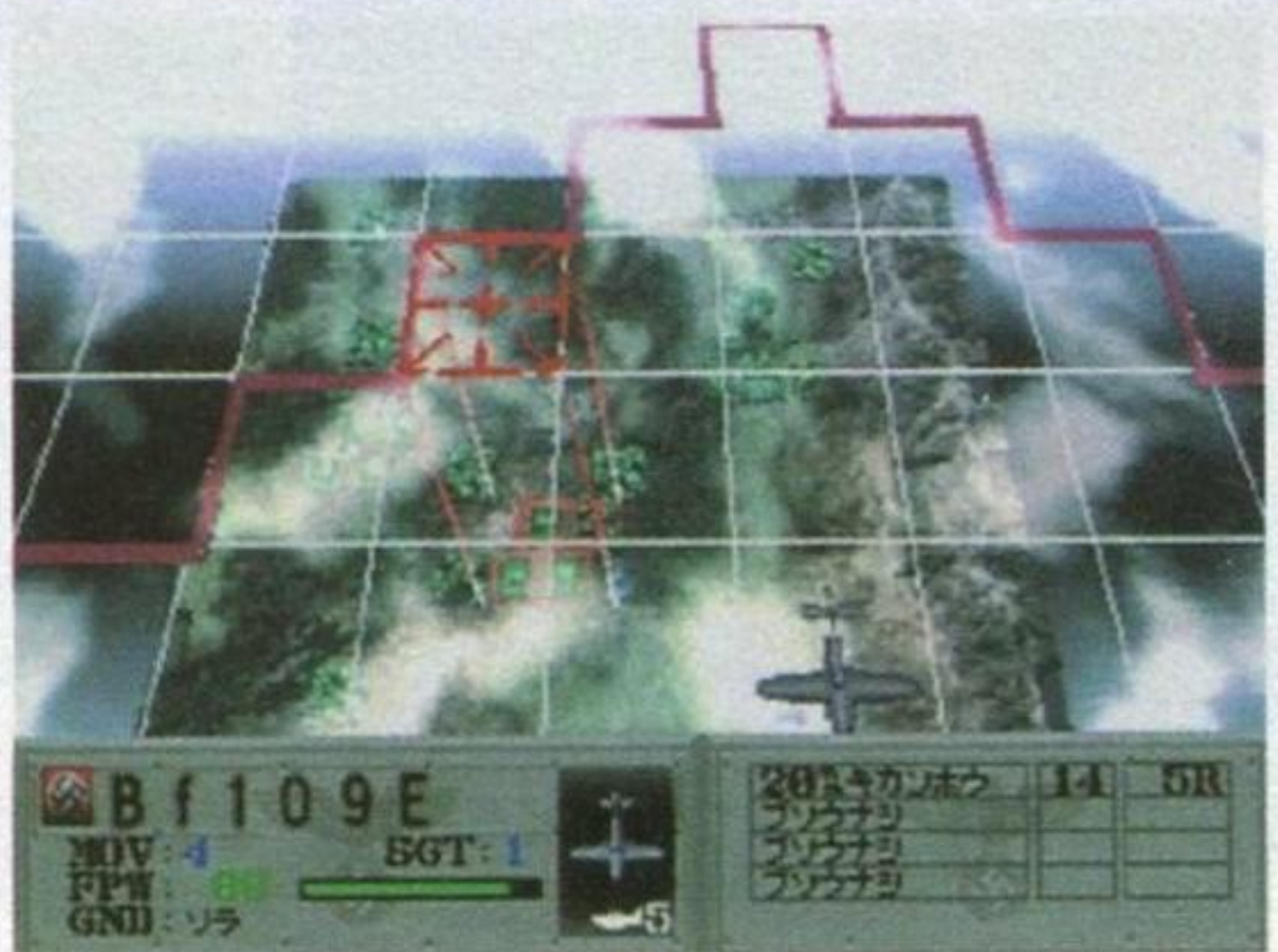
●ビクター/ビクターソフト●3月14日発売●5,800円

競走馬の育成シミュレーション。配合から始めて、調教、レース……と馬の育成は進む。競馬の世界をよりリアルに再現、シミュレートした作品だ。

3頭が並んだままゴールイン

SLG

ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡

●セガ●3月20日発売●6,800円

「大戦略」の流れをくむが、それとは多くの部分で異なる。大きな違いはマップが地上と空中で別々にしたこと。セガのオリジナル性を強調する作品だ。

SLG

ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～

●ヒューマン●3月20日発売●5,800円

コンビニのチェーン店のオーナーとなり店を経営する。店の設置場所、商品等を決め、開業後はリアルタイムで客の動向を見て、販売戦略を考えていく。

SLG

Civilization 新世界七大文明

●アスミック●4月25日発売●5,800円

元はパソコン版の文明育成SLG。プレイヤーは「地球全体を支配する」か「惑星αケンタウリへ移民する」という偉業を成し遂げねばならない。

格闘ACT

サイバーボッツ

●カプコン●3月28日発売●5,800円/7,800円(超限定版)●拡張RAM対応

アーケードで熱狂的な支持を得た、VAと呼ばれるメカによって繰り広げられる対戦格闘ゲーム。ボスキャラが使用できるなど、SSオリジナル要素も満載。

SLG

アンジェリークSpecial 2

●光栄●4月4日発売●7,800円(ソフト単体)/9,800円(プレミアムBOX)

プレイヤーは女王候補に選ばれた女の子となり9人の守護聖の力を借りて謎の球体を育てていく。プレミアムはジグソーや文具などが同梱された特別版。

RPG

ドラゴンマスターシルク

●データム・ポリスター●3月28日発売●6,800円

パソコン版をリニューアルした3DダンジョンRPG。主人公のシルクは賞金かせぎで、ある日魔龍から魔王復活の知らせを受け魔王城へ旅立つことに。

S・RPG

三國志孔明伝

●光栄●3月28日発売●7,800円

中国の有名な小説「三國志」に登場する天才軍師、諸葛孔明が主人公のシミュレーションRPG。戦果や選択により史実と異なる歴史も体験できるぞ。

S・RPG

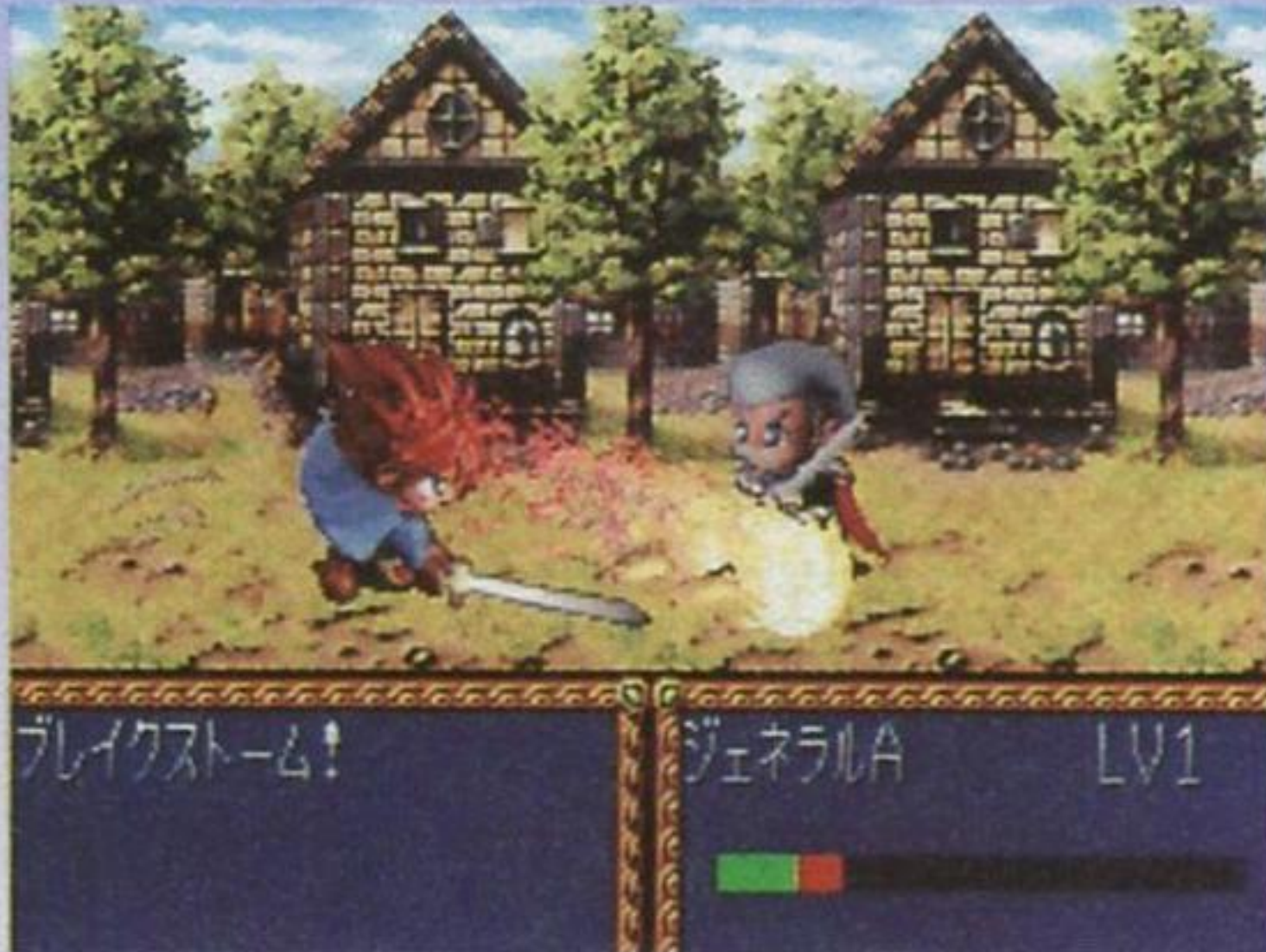
大航海時代II

●光栄●3月28日発売●6,800円

中世ヨーロッパで海外への進出意欲が高まった「大航海時代」を題材にしたS・RPG。別々の目的を持つ主人公の中から1人を選び、目的の達成を目指す。

S・RPG

ファーランドストーリー ～破亡の舞～

●TGL●3月28日発売●6,800円

パソコン版、SFC版からのファンタジーRPG。シミュレーション性の強い戦闘中心のシステム、コミカルでなじみやすいキャラクターたちが特徴的。

S・RPG

クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～

●グラムス●4月4日発売●6,800円

3部完結の「クォヴァディス」シリーズ2作目。ストーリーから登場キャラ、さらにゲームシステムまでも一新。前作をまったく知らない人でも楽しめる。

ACT

きゅー爆っく

●アクティビジョン・ジャパン●97年発売●5,800円

時限爆弾の時間を削り合うというとんでもなく危ないアクション。配置されているクリスタルを相手ゴールに持ちこむと相手の時間を縮められるのだ。

ACT

リターンファイアー

●ソフトバンク●4月発売●3,800円

4種の兵器を駆使して、敵の指令部をまず破壊。そしてどこかに隠されている対戦者の旗を見つけだし、自分の指令部まで持ち帰ることが最終目的だ。

ACT

機動戦士Zガンダム 前編 Zの鼓動

●バンダイ●4月発売●6,800円

プレイヤーはガンダムMk-IIなどを駆り、前後からだけでなく、手前や奥から攻撃を仕掛けてくる敵モビルスーツを、主武器にロックオン、破壊する。

ACT

マジカルホッパーズ

●バンダイ●4月4日発売●6,800円

ポリゴン表示による立体感あふれる仕掛けや、奥行きのあるスクロールが特徴的なジャンプアクション。キャラデザインは「SUEZEN」氏が担当している。

格闘ACT

CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)

●ビック東海●2月28日発売●5,800円●2人対戦プレイ可能

異星人たちが過激に戦う3D格闘アクション。人型、ロボット、ヒューマノイドなどが登場するサイバーな未来世界で、8人の敵を倒すことが目的だ。

格闘ACT

アドヴァンストV.G.

●TGL●3月14日発売●7,800円(ソフト単体)/9,800円(ジグソーパズル込み初回限定版)●2人対戦プレイ可能

9人の姫神たちが登場する対戦格闘モノ。綺麗なアニメーションや、豪華声優陣を起用し、美少女対戦格闘としてのデキはトップクラス。

格闘ACT

神凰拳

●ザウルス●3月20日発売●5,800円●2人対戦プレイ可能

スサノオやベンテンなど、おなじみの神様たちが登場する格闘モノ。神様らしい迫力のある必殺技の応酬が特徴的。天変地異技を使うこともできるぞ。

SHT

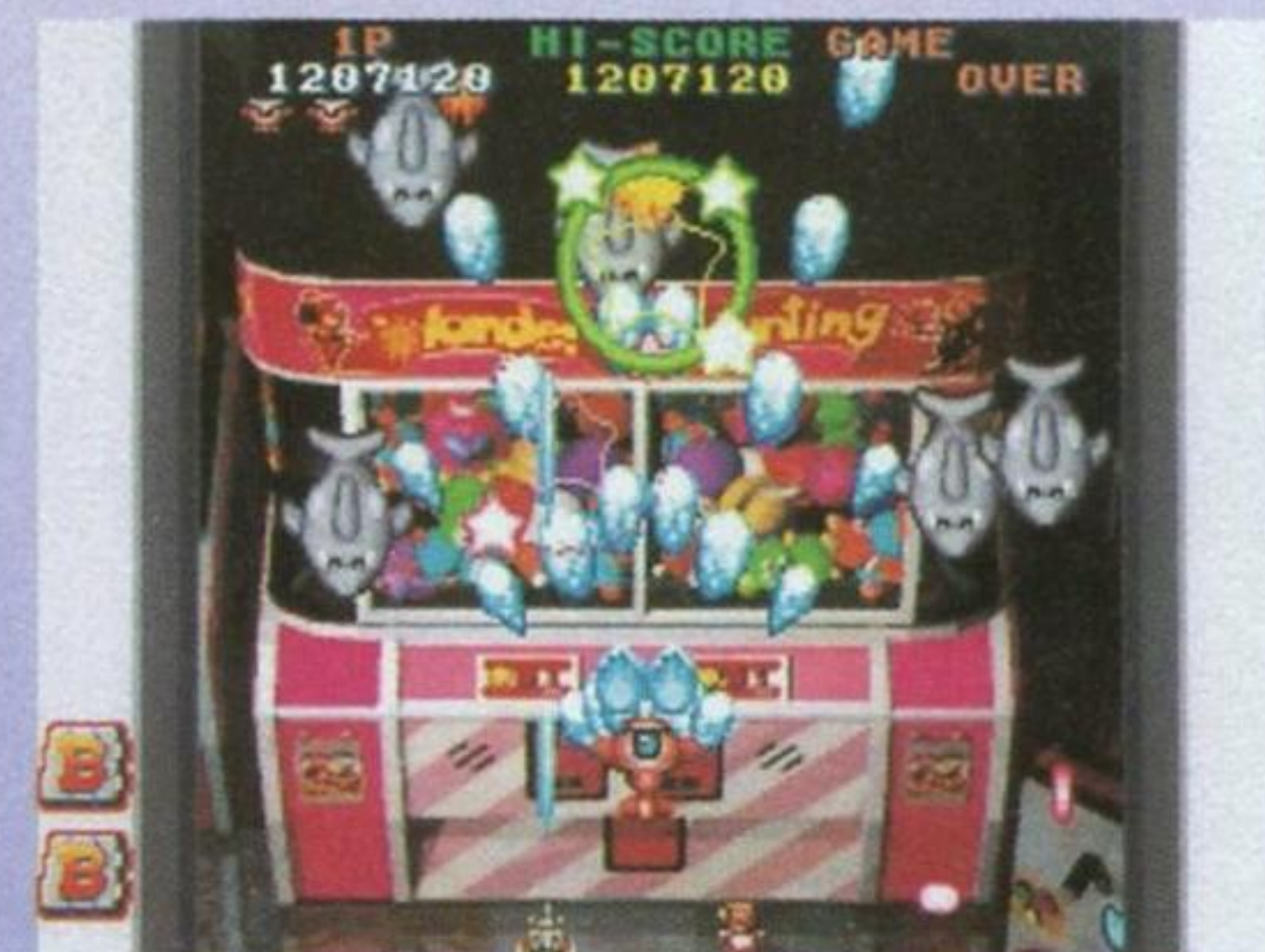
AMOK

●光栄●今夏発売●5,800円●2人対戦プレイ可能

バトルウォーカーという機動兵器を操作して、各ステージごとに出される計9つのミッションをクリアしていく、3Dシューティングゲームなのだ。

SHT

ゲーム天国

●ジャレコ●5月23日発売●5,800円(ソフト単体)/7,800円(極楽パック)

遊び心あふれるステージにユニークなキャラがいっぱいのSHT。ジャレコ歴代キャラ出演の業務用のおもしろさにオリジナルステージ、キャラを加味。

SHT

クレイジーイワン

●ソフトバンク●発売未定●5,800円

ロボット型兵器に乗り込み、異星人を撃退する3Dシューティング。侵略された地球を舞台に捕虜を救いながら、敵前線基地を破壊、掃討するのが目的。

SHT

ウルフファング 空牙2001・SS

●エクシング●3月14日発売●5,800円

「空牙」に続く「牙」シリーズの第2弾として登場する超ド級シューティングゲームだ。さまざまな武器を駆使して、出現する敵キャラクターを撃破しよう。

A・SHT

メタルスラッグ

●SNK●4月4日発売●5,800円(ソフト単体)/7,800円(拡張RAM同梱版)

横スクロールアクションシューティング。アイテムや戦車など、さまざまな攻撃を駆使して、ステージの最後にいるボスを倒すことが目的となるぞ。

ETC

NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編

●ソネット・コンピュータエンタテイメント●3月14日発売●2,980円●ムービーカード対応

「ナイトゥルース」のキャストが多数出演する声優ディスク。深夜ラジオ番組「氷上恭子のエルステーション」の録音風景などが収録されている。

ADV

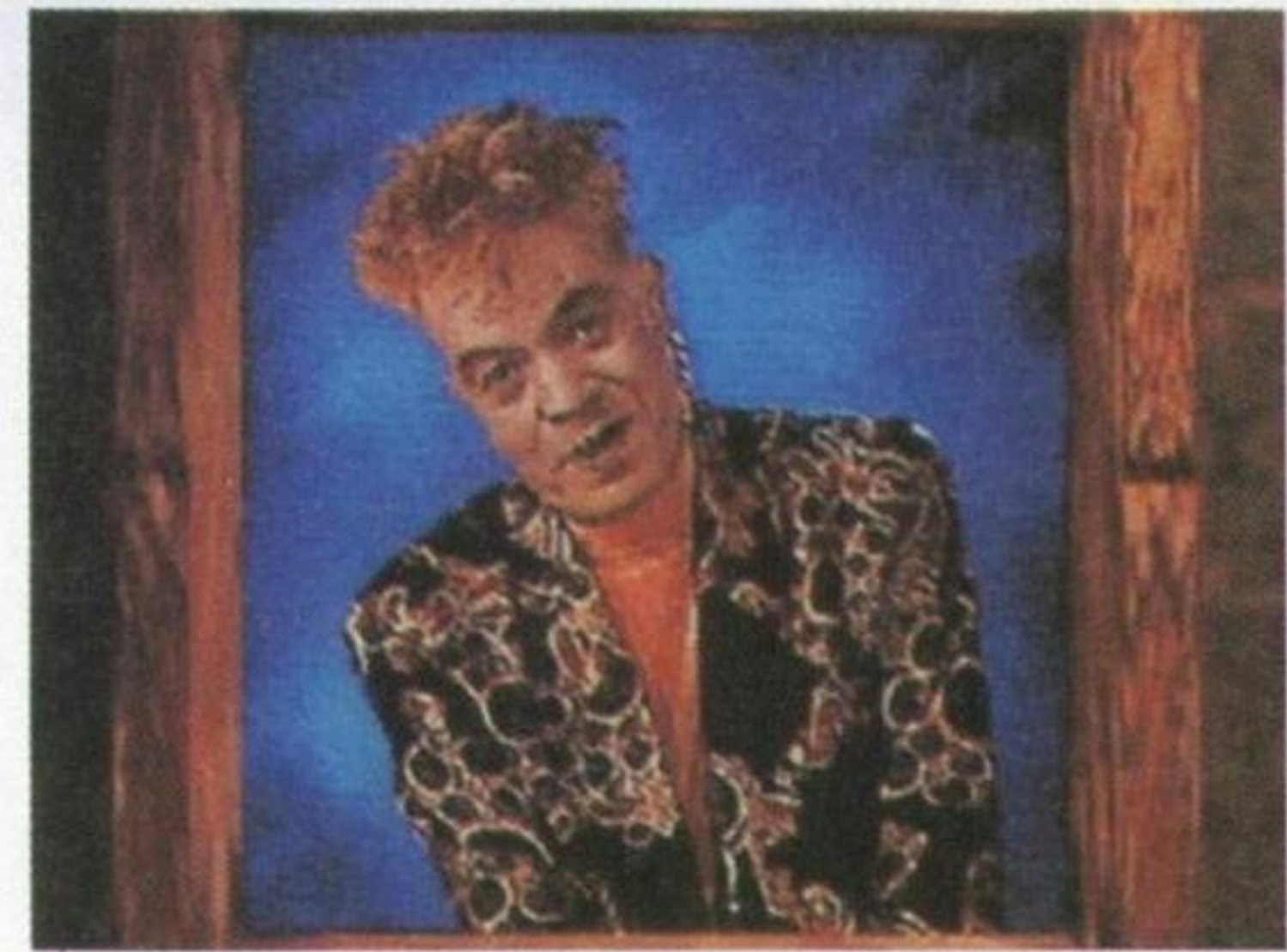
スタンバイ Say You!

●ヒューマン●3月20日発売●5,800円

プレイヤーが新任の音響監督として手腕を発揮。オリジナルアニメの完成を目指し、声優と会話したり、アフレコの際に的確な指示を出していく。

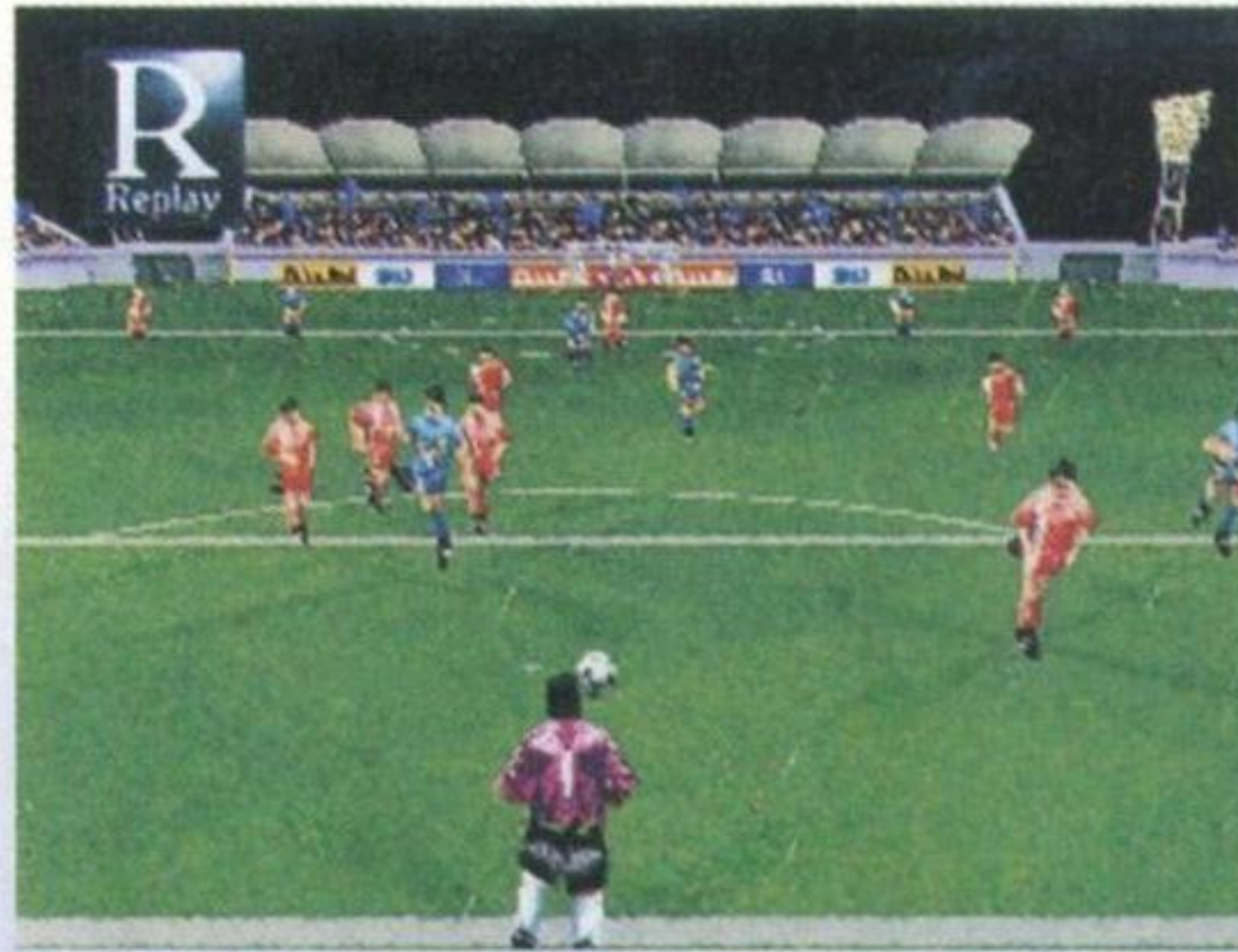
ADV

SSアドベンチャーパック 七つの秘館&MYST

●光栄●3月28日発売●8,800円

志茂田景樹シナリオの「七つの秘館」と、超有名海外ゲーの「MYST」の2つを一つのCDに収録し、廉価でユーザーに提供。アドベンチャー好きなら買いだ。

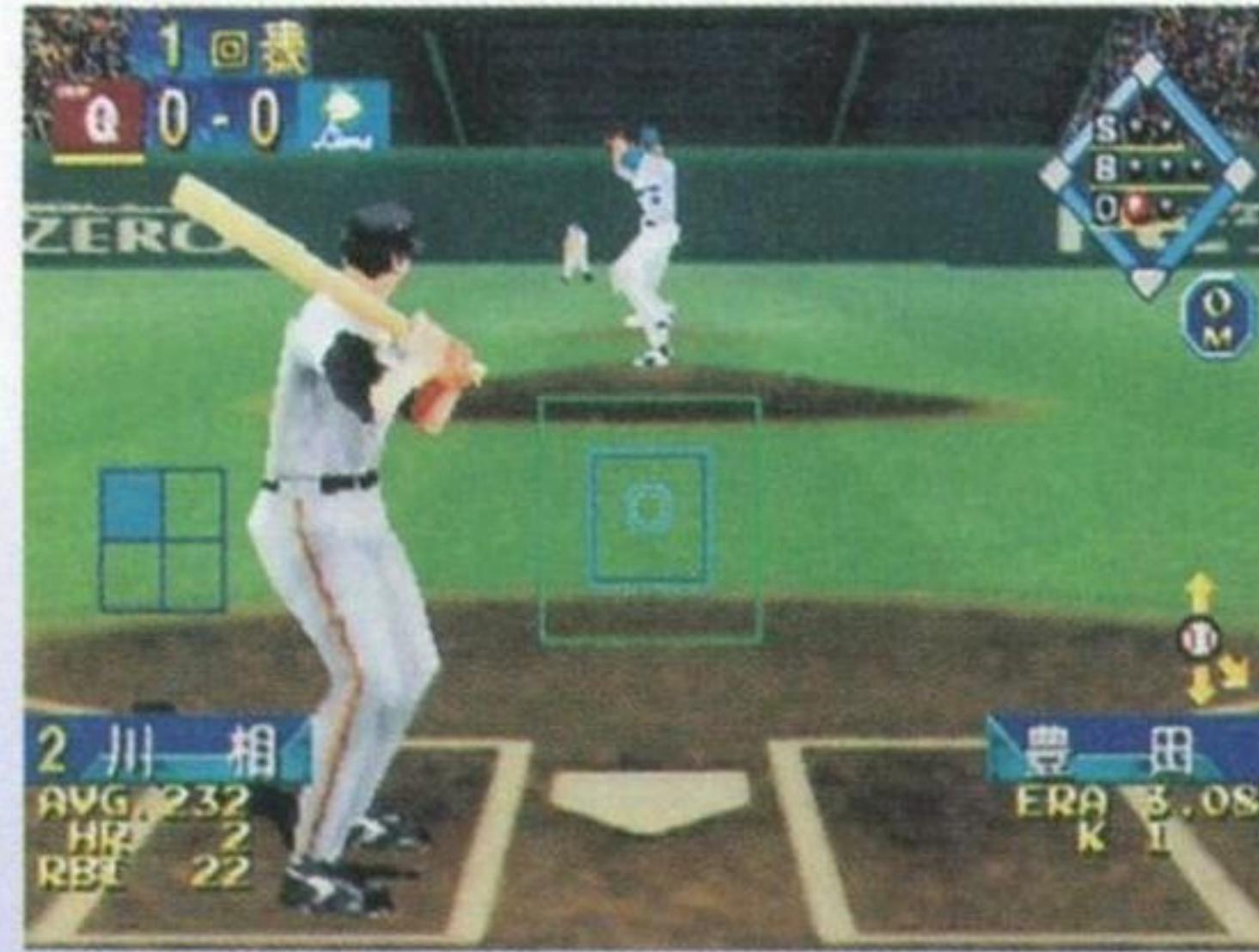
SPT

Jリーグ ビクトリーゴール'97

●セガ●3月14日発売●5,800円●最大4人プレイ可能

Jリーグクラブが登場する正統派サッカーゲームの、'97年度版。選手データやチームデータはもちろん最新のものを使用。より楽しく遊べるのだ。

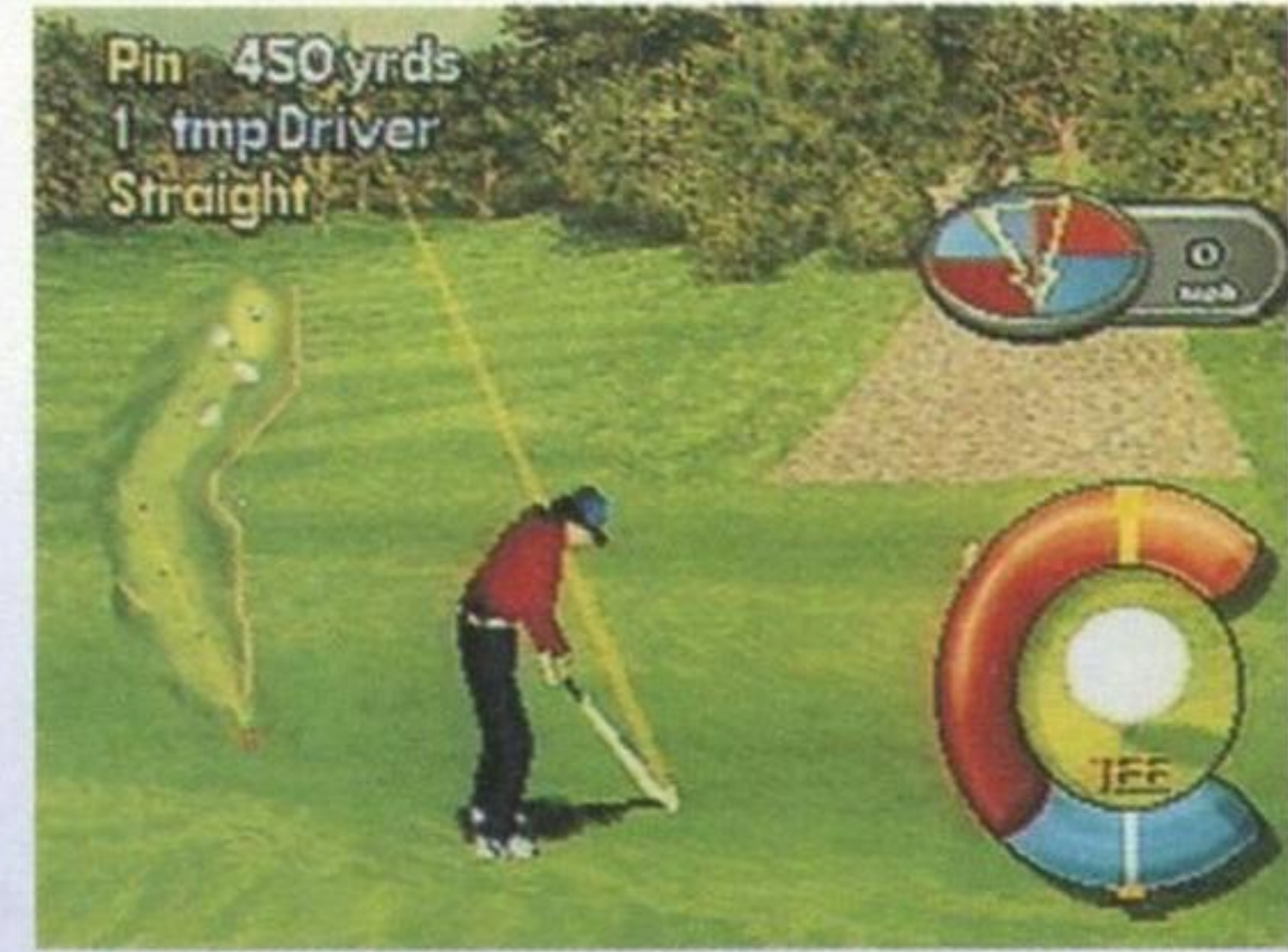
SPT

プロ野球 グレイテストナイン'97

●セガ●3月28日発売●5,800円●2人対戦プレイ可能

最新データで登場する「グレイテストナイン'97」だ。清原は巨人、落合は日本ハムで登場する。野球ゲームの主軸だけに、安定した作りで楽しめるぞ。

SPT

actua GOLF

●ナグザット●4月4日発売●5,800円

新しいモーションキャプチャーユニットにより、現実に近い動作を実現。TV中継のようなカメラワークが魅力。立体感あふれるショットが楽しめる。

RAC

マンクスTT～スーパーバイク～

●セガ●3月14日発売●5,800円●2人対戦プレイ可能

セガAM3研が手掛けたアーケードで人気のバイクレースゲームを移植。サターン版では、選べるマシンの車種やコースがグレードアップして登場する。

PUZ

花組対戦コラムス

●セガ●3月28日発売●5,800円●2人対戦プレイ可能

昨年9月の「サクラ大戦」の発売から「花組通信」へ、そして今度は「コラムス」で隊員に会える。セリフをしゃべったりといった、お約束もバッチリ。

PUZ

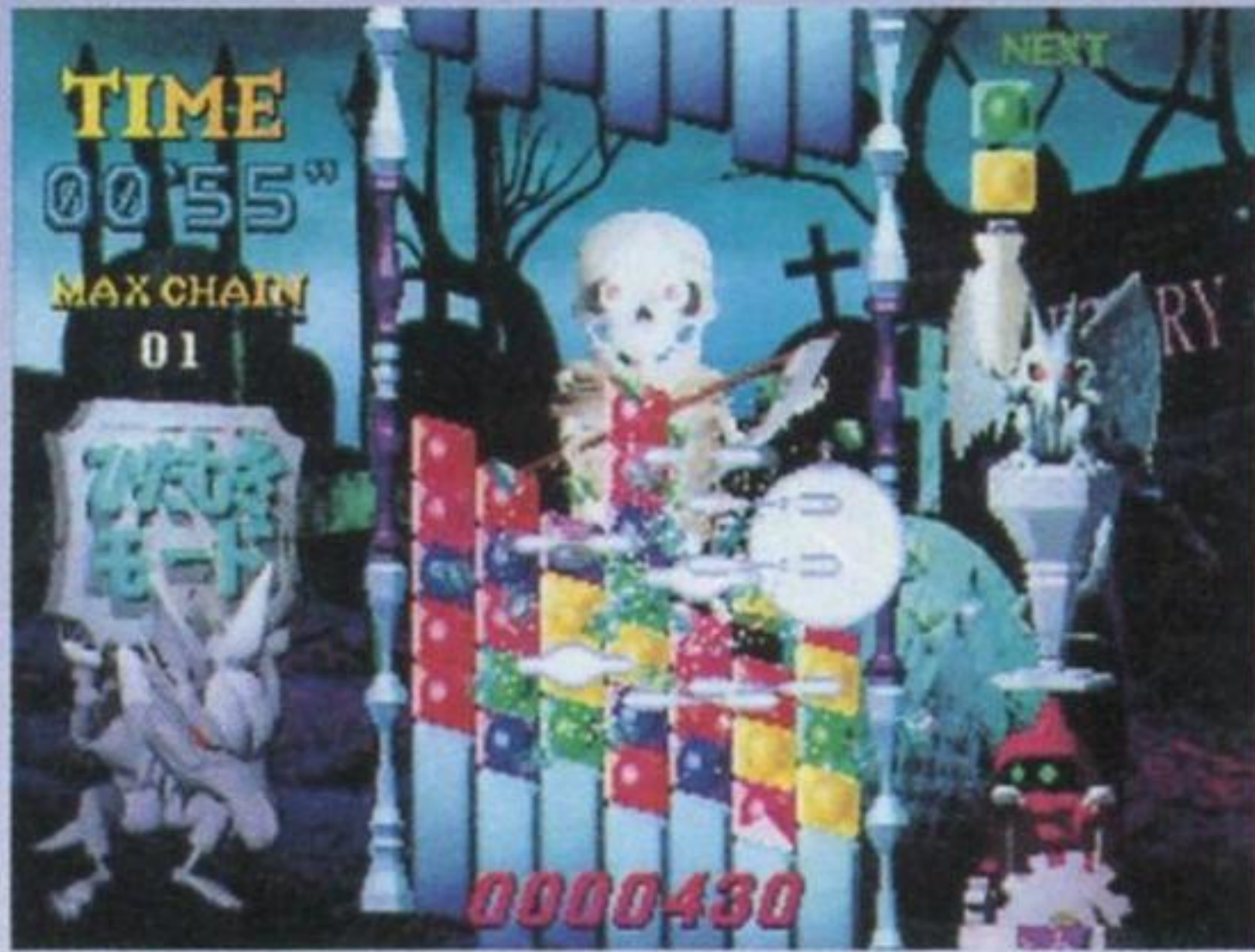
パズルボブル3

●タイトー●3月28日発売●5,800円●2人対戦プレイ可能

フィールドの下から泡を飛ばして、すべての泡を消すか落とすかすればクリア。発射角が固定されているので、角度と、反射角を見切らないとダメだ。

PUZ

モンスタースライダー

●ダットジャパン●3月28日発売●5,800円●2人対戦プレイ可能

フィールドの地面が斜めかつ傾きを変えられるのが特徴的な落ちものパズル。ルールは同じ色のブロックを3つそろえて消していくという単純なもの。

A・PUZ

続ぐっすんおよよ

●バンプレスト●2月28日発売●5,800円●2人対戦プレイ可能

かわいらしいトレジャーハンターの「ぐっすん」と「およよ」が活躍するアクションパズルの第2弾。ルールや操作は簡単で、気軽に楽しめるソフトだぞ。

TAB

実戦パチスロ必勝法！4

●サミー工業●3月15日発売●5,800円

パチスロ界の大御所、サミーが贈る「実戦パチスロ必勝法！」シリーズの最新作。クランキーコンドル、フィフティーズ、アラジンマスターの3機種を収録。

TAB

ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～

●データイースト●4月4日発売●6,800円

声優のムービーとビリヤードが合体したゲーム。宍戸留美ほか7人の豪華女性声優が出演。対戦に勝利すると、彼女たちの魅力の映像が見られるのだ。

MOV

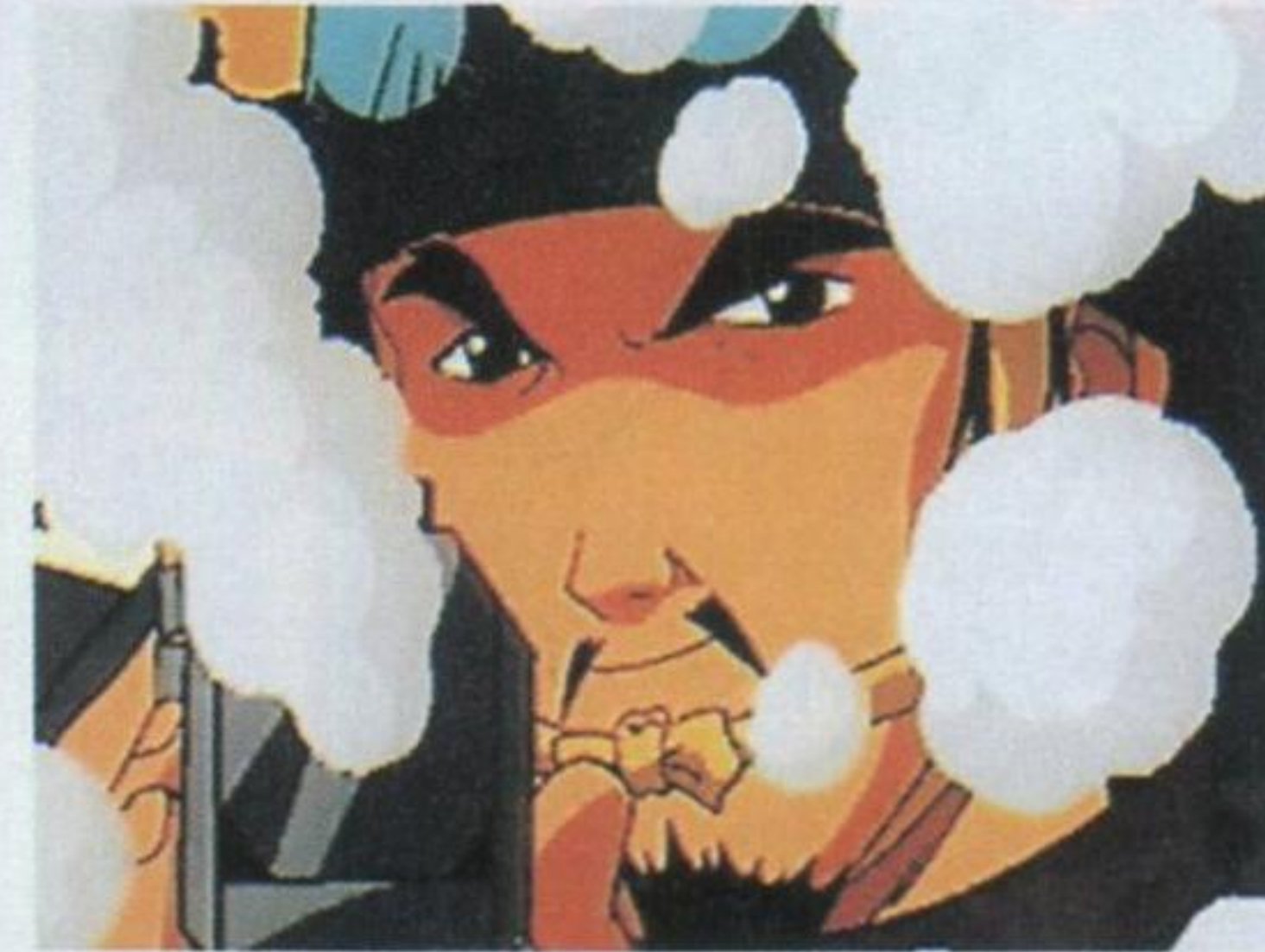
東京SHADOW

●タイトー●4月11日発売●8,800円

渋谷を舞台に繰り広げられる本格サイコミステリーのムービーノベル。画面に表示される文章を読み、プレイヤーの選択によってシナリオが分岐する。

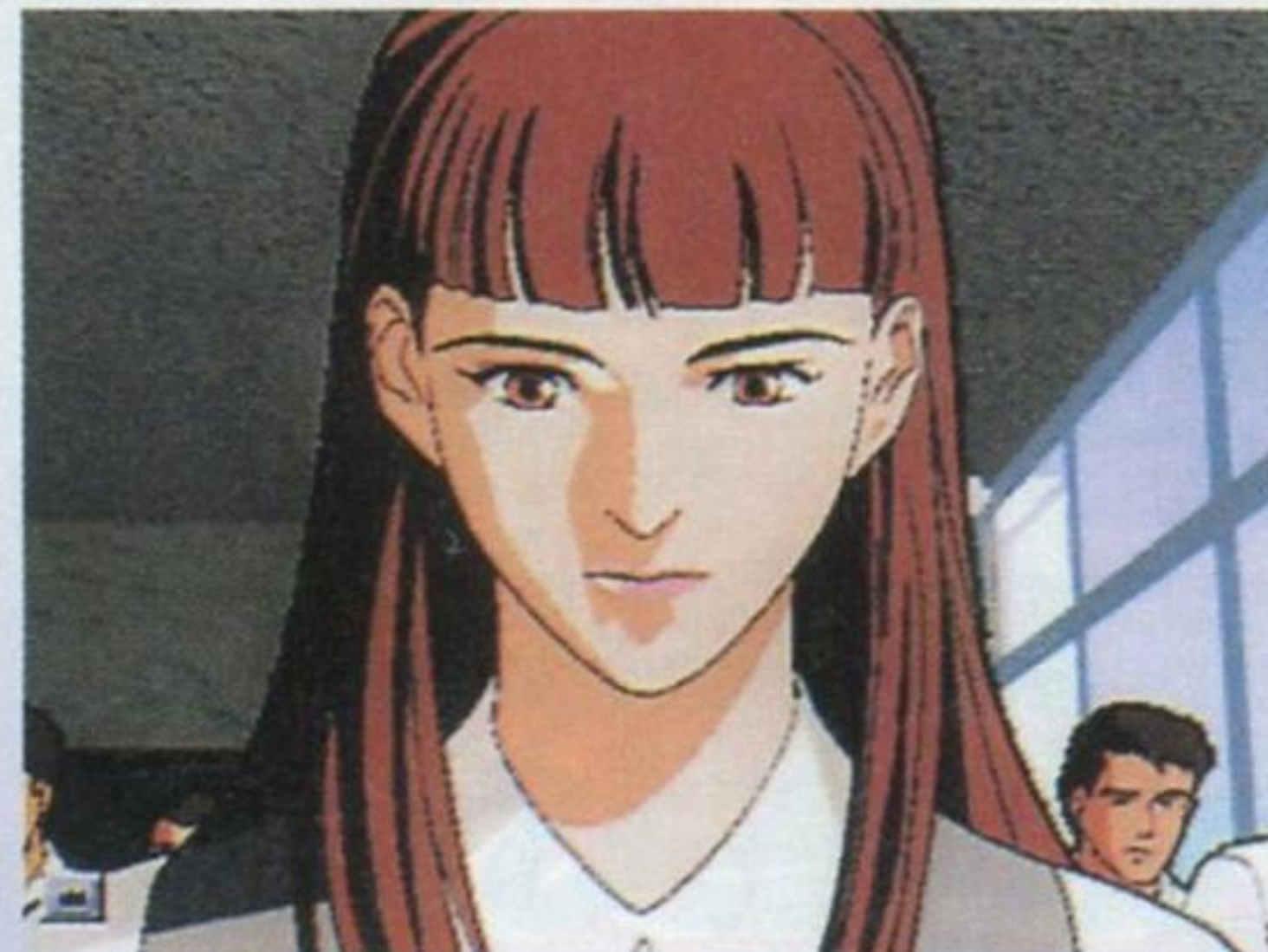
EDU

ゲーム日本史～革命児 織田信長～

●光栄●4月4日発売●6,800円

日本史の中でもひときわ異彩を放つ、英雄・織田信長の人生を体験できるソフト。アニメーション部分と合戦シミュレーションの2つの要素で構成。

EDU

ダークハンター～上 異次元学園～

●光栄●4月4日発売●6,800円

英語音声とアニメーションにより、英語学習を目的とした作品。物語の舞台は慈現学園。真理子、蘭、ミシェールの3人が怪物相手に謎を究明する。

ETC

ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織

●コナミ●3月20日発売●2,800円

シンガーデビューを果たしたゲームキャラ、藤崎詩織の魅力が詰まったソフト。詩織とのデートの拡張版と、全身用に描き起こされたイベントが体験可。

TAB

SANKYO FEVER 実機シミュレーションS

●ティーイーエヌ研究所●4月4日発売●5,800円

夢夢ちゃんのフィーバービッグパワフルFXほか、SANKYOの人気6機種を収録。FFハンドルを再現した専用コントローラも発売される。

ETC

センチメンタルグラフティ ファーストウインドウ

●NECインターチャンネル●4月11日発売●2,980円

「センチメンタルグラフティ」の世界がサターンに登場。このソフトは本編ではなく、デジタル原画や設定画などが収録されたファン用のソフトなのだ。

TAB

実戦パチンコ必勝法！TWIN

●サミー工業●3月28日発売●5,800円

好評の実戦必勝シリーズの最新作。絶賛を博した「CRくだもの畑」、「CRオメガキッズ4」が早くも登場。リーチ調整、データ保存など、機能も充実。

ADV

卒業クロスワールド

●小学館プロダクション●3月28日発売●5,800円

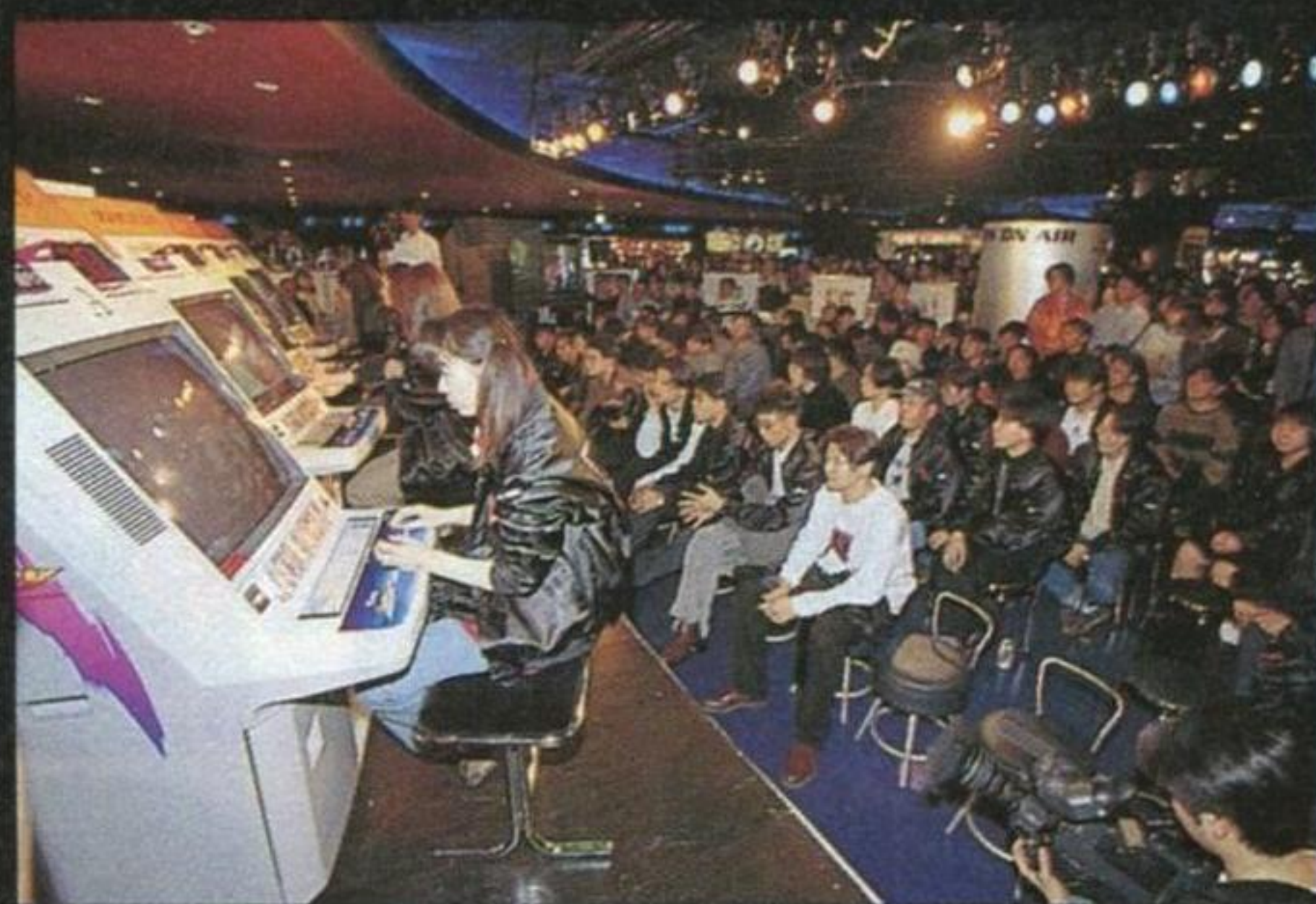
卒業シリーズのキャラ10人＋オリジナルキャラ2人が登場する恋愛アドベンチャー。横浜市中区を舞台に、出合い、デート、イベントなどが待ち受ける。

Virtua Fighter 3™ MAXIMUM BATTLE
森永エンゼルカップ 通信VoL.4

全国、そして世界チャンピオンが遂に決定!!

3カ月にわたる、国内、国際大会の参加人数は3万5000人、のべ人数では8万人にもおよぶプレイヤーが参加し、ゲーム大会としては前例を見ないものとなった『バーチャファイター3マキシマムバトル森永エンゼルカップ』。

その頂点を目指すべく、2月15、16日、東京ジョイポリスにおいて、全国大会、国際大会の決勝大会が行われた！　レディース、アンダー、オーバー20の3つのクラス、各32人によるトーナメント戦で、各クラスのチャンピオンを決定。そしてジャパンランキングを決すべくその3人による総当たり戦が行われた。また、6カ国9名の代表が参加した初の国際大会も開催された。以下にその模様をレポートする。

Virtua Fighter 3™
MAXIMUM BATTLE
森永エンゼルカップ
店舗大会　'96.10/上旬よりエントリー開始予定
第1回予選　'96.11/10～12/15
第2回予選　'96.12/16～'97.1/15
エリア大会　'97.1/19～1/26
全国大会・国際大会　'97.2/15・16(東京ジョイポリス)

お台場にある東京ジョイポリスというロケーションからゲームファンのみならず、一般のお客もギャラリーに加わり、熱気に満ちあふれた。雑誌社以外にテレビカメラも入り、注目度は相当なものに。

スポンサーの森永製菓によるPRやぴとらのステージも大盛況。

優勝賞品の数々。チャンピオンベルトの他、ジャパンランキング1位には身の丈ほどもあるトロフィーが用意された。

AM2研から塚本学、加来徹也の両氏が解説者として登場。その他にもAM2研VF3開発スタッフが多数訪れていた模様。

8万0000人の頂点に立つのはいったいだれだ？　注目のトーナメント表。

LADIES-CLASS 女性クラス

まず最初に行われたのは、解説のAM2研開発スタッフもキャラの動きだけでは男性、女性の区別がつかないほどの実力の高さといわせたレディースクラス。人気や使いやすさの点もあって使用キャラの大半はジャッキーとサラだったが、その中で優勝したのは東海代表のパイ使いchan姉。相手に読ませない多彩な攻めが強かった。ジャパンランキング、国際大会でもその強さを発揮していた。

CHAMPION!
chan姉こと古高智子さん

UNDER20-CLASS 未成年クラス

続いて20歳未満によるアンダー20クラス。ここには鉄人柏ジェフリーが登場。1回戦では圧勝した柏ジェフリーだが、2回戦のちび太(リオン)戦に敗退、会場がどよめいた。さらにこのちび太を大須アキラが破るという波乱のクラスとなった。この大須アキラは決勝まで進むものの、九州第一代表のヤナガサラ(ジャッキー)に敗れてしまった。波乱につぐ波乱で、見ている方も緊張の連続だった。

CHAMPION!
ヤナガサラこと矢永拓さん

OVER20-CLASS 成年クラス

VF2エターナルバトルの上位３人が出場するなど、よりハイレベルな戦いが行われたのがオーバー20クラス。東京第１のインナハジャッキー、九州第２のバンバン(ジャッキー)、北海道の３代目札幌サラ、東京第２のキャサ夫(カゲ)がベスト４に進出。過去の因縁の戦いや、決勝で２本先取されてからの逆転劇などの激戦の末、優勝候補といわれたキャサ夫がみごと優勝を決めた。

CHAMPION!

キャサ夫こと佐谷崇さん

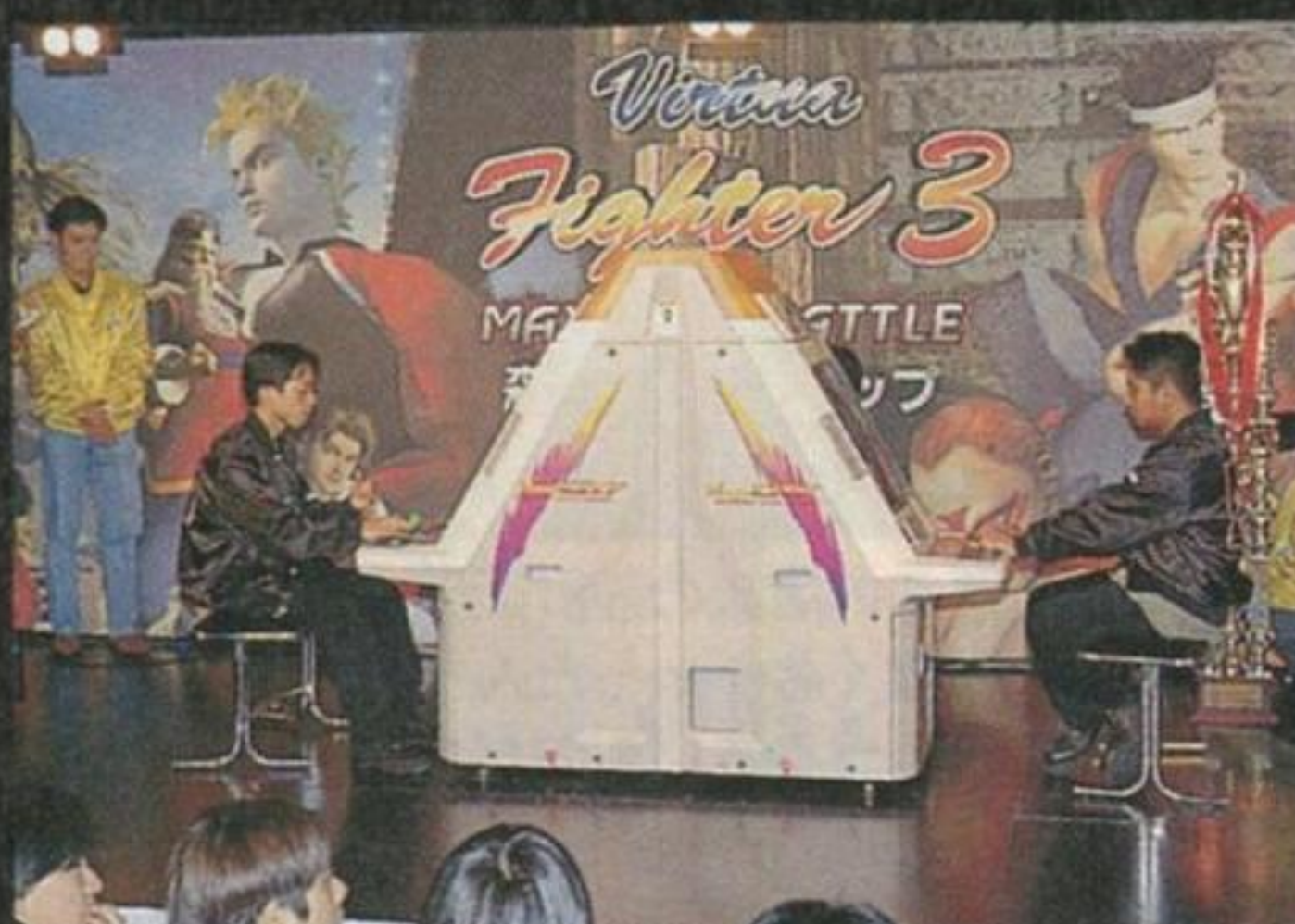
JAPAN RANKING 日本一決定戦

３つのクラスの優勝者が無事決まり、いよいよクラスを超えたVF3日本一決定戦が、chan姉、ヤナガサラ、キャサ夫の３人によって争われることになった。今回はトーナメント戦ではなく　総当たり戦で行われ、それぞれ１回ずつ対戦した結果は３人とも１勝１敗に。もう１度対戦を行った結果、ヤナガサラが２勝し、日本一の座についた。年齢、性別に関係なくハイレベルな試合が繰り広げられた。

CHAMPION!

VF3日本一、ヤナガサラ

INTERNATIONAL-CHAMPIONSHIP 国際大会

いよいよ国際大会がスタート。前日のエキシビジョンマッチでもかなりの腕と思わせていたが、やはり韓国、台湾勢の実力はすごかった。13人による(内１名辞退)トーナメント戦で、日本代表は大苦戦。ジャパンランキング１位のヤナガサラがベスト４に残ったが、そこで敗退。決勝はなんと韓国勢同士の対戦となった。一方は〝コレラウ(これぞラウの意)〟と呼ばれるラウ使いの曺さん。かたや母国で188連勝を記録したというアキラ使いの申さん。３試合先取によるバトルがスタート！　多彩なコンビネーションかつ、パワーで押すアキラが３－１で快勝し、申さんがワールドチャンピオンに輝いた！

表彰式では勝者も敗者も、さらなる精進を約束して幕を閉じた今大会。次なる大会はいつの日なのか？　その日がくるまでみんなもさらなる精進をせよ！

WORLD CHAMPION!

最強のVF3プレイヤー申義旭さん

大会企画者より

今大会のベストバウトはワンゲージをめぐる戦いであったキャサ夫とTAⅡの勝負でしたね。またOVER20の決勝戦でキャサ夫が弧延落で決めたのはさすがでした。そして韓国のAKIRA KIDも噂通りの強さを見せつけてくれました。女性陣の実力が男性とのギャップを感じさせなくなりつつあることを確認できたことも大きな収穫です。今後も女性はもちろん、誰もが楽しめるイベントを実施していきたいと思います。またVF新道場も始まっています。こちらもぜひご期待ください。(セガ店舗運営チーム／小薮光佳)

バーチャファイター 新道場

◆新バーチャファイター道場実施店◆

熱い余韻を残して森永カップの幕が閉じた。次なる全国大会へ向けて鍛錬だ！

●北海道　ハイテクセガ　ススキノ(011-532-9055)●宮城：ハイテクセガ・仙台(0238-24-0666)●千葉　セガワールド　オーツーパーク(043-254-5469)●東京　ハイテクランドセガ　秋葉原(03-5256-8123)●静岡　セガワールド・静岡(054-252-3591)●名古屋　ハイテクセガ・金山(052-323-0121)●大阪　AMシアター(06-647-0716)●広島　広島GIGO(082-541-6345)●福岡　天神GIGO(092-724-5971)●鹿児島　セガワールド鹿児島(099-253-9512)

北海道本部道場（ハイテクセガススキノ）

ランキングバトル

RING NAME

１位：ススキノラウ
２位：ちび太(遠征にて)
３位：二代目ゴリラ魔王

イベント速報

全道各地にて3/21(金)まで予選開催中。3/23(日)、3on3大会決勝実施！

今月のこの人は強い！

●コメント
ススキノラウ（ツキオリ）マキシマムバトルにてヤナガサラに敗退！　現在猛特訓中だ！　要注意！

東京本部道場（ハイテクランド・セガ秋葉原）

ランキングバトル

RING NAME

１位：セガール
２位：ビーサンアキラ
３位：青さん

イベント速報

会員は140名を突破！
邪影丸・ドラゴンじじいなど、セガ公認の攻略ビデオ出演者も参加しているぞ！

今月のこの人は強い！

●コメント
第13回ランキングバトル１位発表！　マキシマムバトルアンダー20で全国３位のセガールが堂々優勝だ！

ランキングバトルは大勢のバーチャジャンキー達と共に制作した大会です。努力しただけ認められるシステムなので納得。しかし一番重要なのは「仲間」ができること。同じゲームが好きなメンバーが定期的に集まり、趣味を共有した友達を作る。勝敗よりも大切にしたいことですね。

（創始者　長澤　伝刀）

※このVF3マキシマムバトル森永エンゼルカップ全国大会、世界大会の模様を収めたビデオが４月26日に東芝EMIより発売予定。見に行けなかった人はこれでチェック！
※VF3ホームページ『日刊バーチャファイター』アドレス■http://www.sega.co.jp/AM2/news/index.html

SEGA ANOTHER AMUSEMENT

もう1つのアミューズ

Vol.3

ディッピンドッツアイスクリーム店舗大集合

もうすっかりおなじみ、セガ通の間では"DDI"と呼ばれているディッピンドッツアイスクリーム。とうとうセガ直営店も東京JP店でオープンになる。今月はDDI店舗開発担当者のコメントを交えながら、「未来派アイス」店舗を紹介してみよう。

▼東京ジョイポリス

COMING SOON

あかっぽり　もうすぐオープン(3月25日)です。
トモ姉さん　いつになったらオープンするのよ。早くしなさいよ。
あかっぽり　黙って見てなさい。

▼新宿ジョイポリス

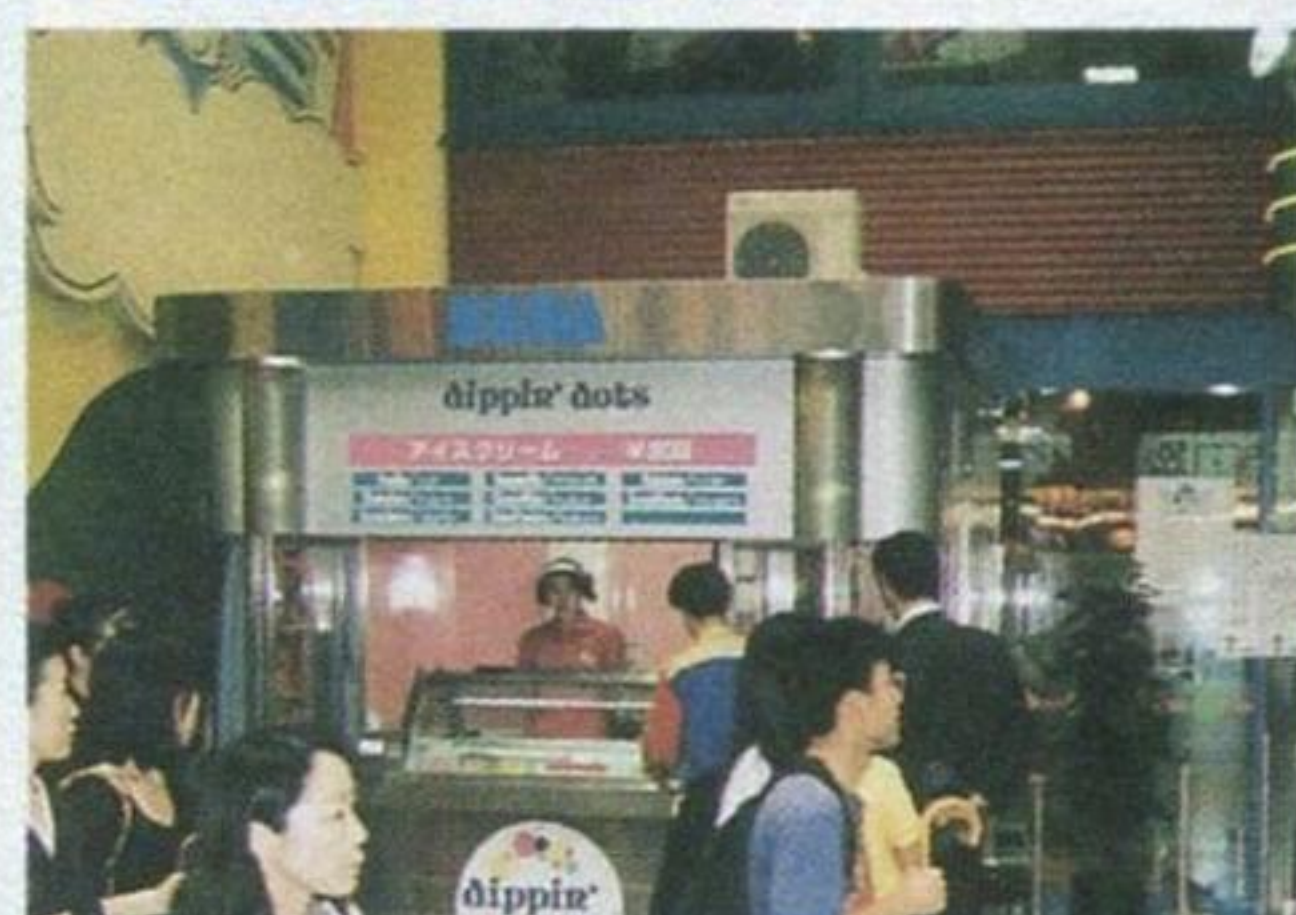
予想以上の売れ行きで、開発担当者がトラックでアイスを運んだこともあった。
むらまつ　あの時は大変だったですよね。
あかっぽり　むらまつ何かやったっけ？

▼横浜ジョイポリス

むらまつ　この店舗の設計図面を泥酔したトモ姉さんがなくしちゃったんですよね。
トモ姉さん　うるさい、おだまり。

▼池袋GIGO

TVで某アイドルが「最高においしい」と言ってくれたおかげで、問い合わせが殺到したこともあった。先月号で紹介した"池袋パフィー"もここにいるぞ。

▼心斎橋GIGO

トモ姉さん　結構手間ひまかけてリニューアルしたんだから。
あかっぽり　トモ姉さんの厚化粧ほどではないですけどネ。

▼広島GIGO

DDギャルズという女の子4人組がスタッフをしていて、TV出演もしたゾ。
むらまつ　うちの課長はよく「広島の夜は最高だ」って言ってますよ。

▼ハイテクセガ千葉

むらまつ　この店舗の設計図面を泥酔したトモ姉さんがなくしちゃったんですよね。
トモ姉さん　うるさい、おだまり。

▼ハイテクセガ天神

むらまつ　トモ姉さん、出張で天神に行ってた時毎晩、中州で働いてたって本当ですか？
トモ姉さん　部長には黙っててよ。

▼新宿ネオシス

ヤスカワ　カラーデザインはトモ姉さんでしょ、センスいいですね。
トモ姉さん　今度イイコトしてあげるわ。
ヤスカワ　絶対に遠慮します。

DDI店舗開発秘話

こんにちは『新☆商品開発委員会』でなじみの「むらまつ」でーす。ぷりぷりの新人ギャルでーす。よくわかんないんですけどー、DDIのお店を作れって言われてー、社会人として仕事してるなって感じでガンバッテますのでみなさんよろしくお願いしまーす。新しくセガのお店にDDIがオープンした時は、ヘルプで風船配ったりしていまーす。同じ部の「にへどんさん」には「風船配らせたら、むらまつさんはセガでNO.1だね」っていつもほめられてまーす。でもそれ以外はちょっとまだ苦手なことも多くって、この間なんかまちがえてナ◯コのお店にDDI開けちゃったんですよー。ナ◯コってセガと違う会社だったんですねー。ま、いいか。(本文章は伝票処理で疲れきったむらまつ嬢がうたた寝状態で書いたため、事実とは一切関係ありませんし、責任は一切取りたくありません。byにへどん)

『にへどん』の何か食わせろ！

今回はこのページの特集にちなんで、DDI店舗開発者に飲食ビジネスの何たるかをわかってもらうために開催した「DDI試練の早食い一番勝負」にかんして報告しよう。参加者はトモ姉さん、あかっぽり　ヤスカワの3名だ（むらまつはお留守番）。我が輩のスタートの合図とともにDDIを口の中に放り込む3人に、マイナス40度の超低温の刺激が口の中だけでなく脳みその中まで襲いかかったハズ。それでも食い続ける姿に、DDI店舗開発にすべてをかけている担当者の熱意を感じ、思わず目頭を熱くしてしまったぜ、まったく。

DDI試練の早食い一番勝負

結果はヤスカワが95秒で優勝し、あかっぽりは145秒、トモ姉さんは棄権に終わった。挑戦者待っているぞ。

このページの感想、取り上げてほしい企画等のお便りは、
〒144東京都大田区東糀谷2-13-1
(株)セガ　エンタープライゼス
新規営業事業部「もう1つのアミューズ係」まで。なおこのページの関連記事が
http://pweb.ar.aix.or.jp/～nihedonにあります。

DDI ¥50 OFFチケット

今回の特集を記念してDDI￥100OFFチケットを作成しましたのでぜひご利用ください(上記セガ店舗において'97年5月末日まで有効)。

住友VISAカード入会申込書

VISA

VM同		種別	3.応募	審査
2	0 0 1 0 0 0 0 0 0 0	1		0

お申込日　平成　　年　　月　　日

裏面記載の会員規約をよくお読みになってからお申し込みください。
間違われた場合は必ず訂正印(金融機関お届け印)をご捺印ください。

株式会社　住友クレジットサービス御中

私は裏面記載の会員規約を承認の上、下記で指定するカードの入会を申し込みます。なお貴社審査の結果、入会できなくとも何ら異議ありません。私が住友デビューカードの申し込みをした場合、入会後卒業予定年の3月までの期間が6ヶ月以内の場合は貴社の選択したカードの発行を受けることを了解します。また卒業予定年の3月までの期間が6ヶ月超の場合は、デビューカードの発行を受け卒業予定年の3月に貴社の選択したカードの発行を受けることを了解します。なお私が申込依頼する情報誌「VISA」の定期購読は購読期間満了日の2ヶ月前までに貴社へ解約の通知をしない限り自動継続し、定期購読料はカード利用代金と同様の方法により支払います。

海外旅行出発日　平成　　年　　月　　日
※出発日前にお送りするよう手配いたします。但し、弊社受付日から10営業日未満の場合、間に合わないことがあります。

ご入会を希望されるカードに○をお付けください。

ご指定がない場合、男性(除学生)は①、女性(除学生)は②、学生は③となります。

一般カード	女性専用カード	学生専用カード
① 住友カード	② 住友カードアミティエ	③ 住友デビューカード

キリトリ線

お申込人

お名前	フリガナ / ご自本人署	(金融機関お届け印) 印
	ローマ字(活字体) FIRST NAME(名)　LAST NAME(姓) (ご記入がない場合、ヘボン式ローマ字で、カードに刻字します。)	
生年月日	②大　③昭　　年　月　日生	満年齢　才
性別	①男　②女	暗証番号　0000と9999以外の番号
現住所	フリガナ 〒□□□-□□　都道府県	
電話番号	(　　)	FAX番号 (　　)

ご本人個人名義口座

お支払預金口座	
銀行・金庫・組合	支店・出張所
①普通　②当座	口座番号
お取引項目	①定期　②積立　③財形貯蓄　④通知　⑤普通　⑥当座　⑦ローン　⑧給与振込
お取引年数	年

いずれかに○印をお付けください。

④お勤めの方(成年)　③お勤めの方(未成年)　②お勤めでない方(アルバイト・パートを含む)　①学生の方

必ず証明書貼付欄に学生証のコピーを貼付してください。なお、本欄にご記入のない場合、カードの発行ができません。

学校名	フリガナ	学部	フリガナ	学年	年	ご卒業予定	平成　年　卒業予定

世帯主または親権者

お名前	フリガナ	ご本人との続柄 ①配偶者 ②親 ③その他( )	生年月日 ②大 ③昭　年　月　日生	性別 ①男 ②女
ご住所	フリガナ　〒	☎ (　　)		

未成年または学生の方

●お申込人が未成年者の場合、親権者の同意が必要です。

親権者同意欄(親権者自署)

本欄は、親権者ご自身がご記入・ご捺印ください。(後日弊社から同意の意思確認をさせていただきます。)20才以上の学生の方でリボルビング払いを利用されない場合は親権者の同意は不要です。但し、親権者の同意がない場合はご利用限度額を10万円、同意がある場合は30万円とさせていただきます。

私は本書によりこの申し込みにつき親権者として同意します。

同意者自署	フリガナ	印
ご本人との続柄	①父 ②母 ③その他( )	生年月日 ②大 ③昭　年　月　日生

●学生の方は親権者、お勤めでない方は世帯主、お勤めの方はご自身についてご記入ください。

お勤め先

お勤め先名(自営の方は屋号)	フリガナ	所属部名 フリガナ	役職名(または医師、弁護士、公認会計士等の職名) フリガナ
所在地	〒		
設立	①明治 ③昭和 ②大正 ④平成　年　月	資本金	①1千万円未満 ②3千万円未満 ③1億円未満 ④3億円未満 ⑤3億円以上 ⑧上場 ⑨その他
従業員	①50名未満 ②100名未満 ③300名未満 ④1000名未満 ⑤1000名以上 ⑨その他	現勤務先入社年月(自営の方は創業)	③昭和 ④平成　年　月
	転職の方は前勤務先(出向の方は出向元)をご記入ください。	〔前勤務先(又は出向元)〕	〔勤続年数　　年〕

電話	市外局番	局番	番号	内線
勤務先				( )
本社代表				コード

年収	万円(税込み)	年収の内容(該当するものすべてに○印を付けてください。)	①給与 ②事業 ③利子配当 ④不動産 ⑤年金
勤続年数	①1年未満 ②3年未満 ③5年未満 ④10年未満 ⑤10年以上		
お住い	⓪持家(自己名義) ①持家(家族名義) ③公団公営借住宅 ④賃貸マンション一戸建借家 ⑥借アパート ⑦寮 ⑧社宅 ⑨その他(官舎等)	お住い年数	①1年未満 ②2年未満 ③3年未満 ④5年未満 ⑤10年未満 ⑥10年以上

証明書貼付欄(のりはこの部分にだけお付けください。)
●学生の方は必ず学生証のコピーを貼付してください。
●カード入手をお急ぎの方へ
公的証明書(パスポート・運転免許証等)のコピーの貼付と預金通帳(お届け印のあるページ)のコピーを同封してください。

コード

'97 1東研

お申込人ご本人についてご記入ください。

ご家族	①配偶者なし ②配偶者あり お名前( ) ③子供( )人　家族と ⓪同居 ①別居
ご趣味	①美術工芸 ②園芸・造園 ③音楽・観劇 ④食べ歩き ⑤旅行 ⑥ドライブ ⑦ゴルフ ⑧テニス ⑨その他( )
お持ちのカード(住友カードをお持ちの方は会員番号をご記入ください。)	①JCB ②UC ③DC ④ミリオン ⑤アメックス ⑥ダイナース ⑦VISA ⑧その他
会員番号	VISAカード 49 / マスターカード 53
資産	土地　　m^2・建物　　m^2
ローン等の借入状況	借入残高合計〔 〕件( )万円　内無担保〔 〕件( )万円

情報誌「VISA」定期購読お申込欄
年間定期購読料3,059円(税別/自動継続/年10回配本)
① 申し込む
⓪ 不要

会社使用欄　MF　KHR　KHRJ
391529011

のりしろ(この部分にのりをつけてⒷとはり合わせてください。)
のりしろ(この部分にのりをつけてⒸとはり合わせてください。)

預金口座振替依頼書

必ず、お申し込みご本人の(上欄記載と同一の)口座をご記入ください

お支払預金口座

現在ご利用の銀行口座でお申し込みいただけます。

信用金庫、信用組合、農協、県信連、労働金庫などのうち、一部提携していないところもございますので、フリーダイヤル 0120-816437(ハイローヨミンナ)までお問い合わせください。

右記依頼書記載事項等に不備があった場合は、不備事態が解消されるまでの間は一時的に銀行振込扱い等により　カードご利用代金等をお支払いいただくこともございますのであらかじめご了承ください。

記

1. 貴行(庫、組合)に請求書が送付されたときは、私に通知することなく、請求書記載金額を預金口座から引落しのうえ支払ってください。この場合、預金規定または当座勘定規定にかかわらず、預金通帳、同払戻請求書の提出または小切手の振出しはしません。
2. 振替指定日(当日が金融機関の休日の場合は翌営業日)において請求書記載金額が預金口座から払戻すことのできる金額(当座貸越を利用できる範囲内の金額を含む。)をこえるときは、私に通知することなく、請求書を返却してもまた貴行(庫、組合)任意の金額を振替指定日以降任意の日に引落しのうえ、支払資金の一部または全部に充当されてもさしつかえありません。
3. この契約を解約するときは、私から貴行(庫、組合)へ書面により届出ます。なお、この届出がないまま長期間にわたり請求書の送付がない等相当の 事由があるときは、とくに申出をしない限り　貴行(庫、組合)はこの契約が終了したものとして取扱ってさしつかえありません。

会社使用欄			
収納企業名	1 株式会社住友クレジットサービス	2	東京総合信用株式会社

年　月　日

銀行・金庫・組合	支店・出張所	御中
預金種類	①普通預金(総合口座) ②当座	口座番号
お名前(お口座名義)	フリガナ	金融機関お届け印 印

(金融機関お届け印)　捨印

私は、上記収納企業に支払うべき代金を上記預金口座から預金口座振替によって支払うことにしたいので、左記事項確約のうえ依頼します。

金融機関使用欄	検印	印鑑照合	受付印
(不備返却事由) 1 預金取引なし 3 印鑑相違 2 記載事項相違 4 その他 ( )			

のりしろ(この部分にのりをつけてⒶとはり合わせてください。)

キリトリ線

住友カード会員規約

一般条項

第1条 (本会員・家族会員) 1. 株式会社住友クレジットサービス(以下「当社」という)に本規約を承認のうえ、入会申込みをした個人のうち、当社が適格と認めた方を本会員とします。2. 本会員が代金の支払いその他本規約に基づく全ての責任を引受けることを承認した家族で、当社が適格と認めた方を家族会員とします。なお、家族会員は、自己の利用に基づく債務およびクレジットカード管理上の責任に基づく債務についてのみ責任を負うものとします。

第2条 (カードの貸与と取扱い) 1. 当社は、本会員および家族会員(以下両者を「会員」という)に氏名・会員番号・有効期限等を表面に印字した会員の申込区分に応じたクレジットカード(以下「カード」という)を発行し、貸与します。カードはカード表面に印字された本人以外使用できません。また、会員は、善良なる管理者の注意をもってカードを使用し、管理するものとします。2. 会員は、カードを貸与されたときは直ちに当該カードの署名欄に自署するものとします。3. カードの所有権は、当社に属しますので、会員が他人にカードを貸与・譲渡・質入および担保に提供する等カードの占有を第三者に移転させることは一切できません。4. カードの使用、管理に際して、会員が前3項に違反し、その違反に起因してカードが不正に利用された場合、会員は、そのカード利用代金についてすべて支払いの責を負うものとします。

第3条 (暗証番号) 1. 当社は、会員より申し出のあったカードの暗証番号を所定の方法により登録します。ただし、申し出がない場合は、当社所定の方法により登録します。また、会員は、暗証番号を他人に知られないよう善良なる管理者の注意をもって管理するものとします。2. 会員の故意もしくは重大な過失に起因して暗証番号を他人に知られ、カードが不正に利用された場合、会員は、本規約に基づきそのカード利用代金についてすべて支払いの責を負うものとします。

第4条 (年会費) 会員は、当社に対して所定の年会費を支払うものとします。なお、年会費の支払期日はカード送付時に通知するものとし、支払われた年会費は理由の如何を問わず返還しないものとします。

第5条 (カードのご利用限度額) 1. カードショッピング、キャッシュサービスおよび99サービスの利用代金を合算した未決済残高の限度額は、本会員および家族会員を合算して当社所定の金額とし、当社所定の方法により通知するものとします。2. カードショッピングの内リボルビング払いの未決済残高の限度額は、本会員および家族会員を合算して当社所定の金額とし、当社所定の方法により通知するものとします。なお、本限度額を超えてリボルビング払いを指定してカードを利用した場合は、原則として超過した金額を一括してお支払いいただきます。3. 当社の指定する現金自動支払機(以下「支払機」という)によるキャッシュサービスの締切日までの1ヵ月間の利用額と99サービスの未決済残高との合計額の限度額、およびキャッシュサービスブックによるキャッシュサービスの締切日までの1ヵ月当りの限度額は、30万円を超えない範囲で当社から通知する金額とします。4. 前3項の限度額は、当社が適当と認めた場合にはこれを増額または減額できるものとします。また、会員が限度額の増額を希望する場合は、当社所定の方法により申込みいただき当社が適当と認めた場合に増額するものとします。

第6条 (複数枚カード保有における特約) 1. 当社は、会員が当社から貸与された他のカードを所持している場合、[illegible]

[illegible] ケットがある場合にはこれらを添え、所定の届出用紙により当社の指定する金融機関または当社に届け出るものとします。

第11条 (カード利用の断りおよび一時停止、会員資格の取消) 1. 当社は、会員のカードの利用金額、利用状況、利用代金の支払状況等の事情によってはカードの利用をお断りすることがあります。2. 会員が本規約に違反した場合、違反する恐れがある場合、その他不審な場合などには、当社は加盟店、支払機等を通じて次の(1)、(2)の措置をとり、カードの利用を一時停止することができるものとします。 (1) カードの回収 (2) カードショッピング、キャッシュサービス、99サービスおよび住友メンバーズローンミニの全部またはいずれかの停止 3. 会員が次のいずれかに該当した場合、その他当社において会員として不適格と認めた場合は、当社は通知・催告などをせずに会員資格を取消すことができるものとします。 (1) 虚偽の申告をした場合 (2) 本規約のいずれかに違反した場合 (3) カード利用代金等当社に対する債務の履行を怠った場合 (4) 会員の信用状態に重大な変化が生じた場合 (5) カードの利用状況が適当でないと当社が判断した場合 (6) 会員が当社から貸与された他のカードを所持している場合において、当該他のカードにつき、上記(1)から(5)に記載した事項のいずれかに該当する事由が生じた場合 4. 会員は、前項により、会員資格を取消された場合、すみやかにカード、およびキャッシュサービスブックおよびチケットがある場合はこれらを当社に返還するものとします。5. 当社は、第3項により、会員資格を取消した場合、加盟店等にカード、キャッシュサービスブックおよびチケットの無効を通知または登録できるものとします。また、会員は、加盟店等を通じてカード、キャッシュサービスブックおよびチケットの返還を求められた場合、直ちに当該カード、キャッシュサービスブックおよびチケットを返還するものとします。

第12条 (期限の利益の喪失) 1. 会員は、次のいずれかの事由に該当した場合、本規約に基づく一切の債務について当然に期限の利益を失い、直ちに債務の全額を支払うものとします。 (1) 仮差押、差押もしくは競売の申請または破産、もしくは和議開始の申立があったとき。 (2) 租税公課を滞納して督促を受けたとき、または保全差押があったとき。 (3) 自ら振り出した手形、小切手が不渡りになったとき、または一般の支払いを停止したとき。2. 会員は、当社に支払うべき債務の履行を遅滞した場合、リボルビング払いによるカードショッピング代金を除く債務について当然に期限の利益を失い、直ちに当該債務の全額を支払うものとします。3. 会員は、支払期日にリボルビング払いの債務の履行を遅滞し、当社から20日以上の相当な期間を定めてその支払いを書面で催告されたにもかかわらず、その期間内に支払わなかった場合、当該債務について当然に期限の利益を失い、直ちに当該債務の全額を支払うものとします。4. 会員は、次のいずれかの事由に該当した場合、当社の請求により本規約に基づく一切の債務について期限の利益を失い、直ちに債務の全額を支払うものとします。 (1) 商品の質入れ、譲渡、賃貸その他当社の所有権を侵害する行為を行ったとき。 (2) 本規約上の義務に違反し、その違反が本規約の重大な違反となるとき。 (3) その他会員の信用状態が悪化したとき。5. 会員は、第11条第3項の規定により会員資格を取消された場合、当社の請求によりリボルビング払いによるカードショッピング代金を除く債務について期限の利益を失い、直ちに当該債務の全額を支払うものとします。

第13条 (遅延損害金) 第7条の支払期日にお支払いのない場合は、支払元金に対し支払期日の翌日から完済まで、また、期限の利益の喪失により債務の全額の請求を受けた場合は、残債務元金全額に対し期限の利益喪失の日から完済まで、年29.2%の割合による遅延損害金をお支払いいただきます。

第14条 (紛失・盗難) 1. カードまたはチケットが紛失、盗難、詐取もしくは横領(以下まとめて「紛失・盗難」という)により他人に不正利用された場合、会員は、そのカードまたはチケット利用代金についてすべて支払いの責を負うものとします。2. 会員は、カードまたはチケットが紛失・盗難にあった場合、速やかにその旨を当社に通知し、最寄警察署に届け出るとともに、書面による所定の届けを当社に提出するものとします。ただし、当社が適当と認めた場合には、当社への電話での連絡により届け出ることもできます。

第15条 (住友カード会員保障制度) 1. 前条第1項の規定にかかわらず、当社は、会員がカードまたはチケットを紛失・盗難により他人に不正利用された場合であって、前条第2項の警察ならびに当社への届出がなされたときは、これによって会員が被るカードまたはチケットの不正利用による損害をてん補します。2. 保障期間は、入会日から1年間とし毎年自動的に継続されるものとします。3. 次の場合は、当社はてん補の責を負いません。 (1) 会員の故意もしくは重大な過失に起因する損害。 (2) 損害の発生が保障期間外の場合。 (3) 会員の家族、同居人、カードまたはチケットの受領に関しての代理人による不正利用に起因する場合。 (4) 第4項の義務を会員が怠った場合。 (5) 紛失・盗難または被害状況の届けが虚偽であった場合。 (6) 前条第2項の紛失・盗難の通知を当社が受領した日の61日以前に生じた損害。 (7) 戦争・地震等による著しい秩序の混乱に乗じて行われた紛失・盗難に起因する損害。 (8) その他本規約に違反する使用に起因する損害。4. 会員が損害のてん補を請求するときは、損害の発生を知った日から30日以内に当社が損害のてん補に必要と認める書類を当社に提出していただくとともに、当社または当社の委託をうけたものが被害状況等の調査を行う場合これに協力するものとします。

第16条 (カードの再発行) カードは、原則として再発行いたしません。ただし、紛失・盗難、毀損、滅失等の場合には、当社所定の届けを提出していただき当社が適当と認めた場合に限り再発行いたします。この場合、会員は、当社所定のカード再発行手数料を支払うものとします。

第17条 (カードの有効期限) 1. カードの有効期限は、当社が指定するものとし、カードの表面に記載した月の末日までとします。2. 有効期限の1ヵ月前までにお申し出がなく、当社が引き続き会員として認める場合には、新しいカードと会員規約を送付します。この場合、会員は有効期限経過後のカードを直ちに切断し、破棄するものとします。3. カードの有効期限内におけるカード利用によるお支払いについては、有効期限経過後といえども本規約を適用するものとします。

第18条 (届出事項の変更) 1. 会員が当社に届け出た氏名、住所、勤務地(連絡先)、代金決済口座等に変更が生じた場合は、遅滞なく当社の指定する金融機関または当社宛に所定の届出用紙により届け出るものとします。ただし、当社が適当と認めた場合には、当社への電話での連絡により届け出ることもできます。2. 前項の届出がないために当社からの通知または送付書類その他のものが延着し、または到着しなかった場合には、通常到着すべきときに会員に到着したものとみなします。ただし、前項の届出を行わなかったことについて已むを得ない事情があるときは、この限りではないものとします。

第19条 (合意管轄裁判所) 会員と当社との間で訴訟の必要が生じた場合、訴額のいかんにかかわらず、会員の住所地、購入地および当社の本社、支店、営業所所在地を管轄する裁判所を合意管轄裁判所とします。

第20条 (規約の変更、承認) 本規約の変更については当社から変更内容を通知した後、または新会員規約を送付した後にカードを利用したときは、変更事項または新会員規約を承認したものとみなします。

第21条 (手数料率、利率の変更) カードショッピングのリボルビング払いの手数料率、キャッシュサービスの利率、住友メンバーズローンミニの利率および遅延損害金の利率は、金融情勢の変化、その他相当の事由がある場合には、一般に行われる程度のものに変更できるものとします。この場合、前条の規定にかかわらず、当社から手数料率、利率の変更を通知した後は、変更後の手数料率、利率が適用されるものとします。

第22条 (信用情報の利用ならびに登録) 1. 当社が入会審査・ローン審査・保証審査および会員の資格審査を行うに際して、日本クレジットカード協会加盟のクレジットカード会社、当社が加盟する信用情報機関および当該信用情報機関と提携する信用情報機関に、会員および入会申込者の信用情報が登録されている場合には、当社がこれを利用することに同意するものとします。2. 本規約により発生した客観的な取引事実に基づく信用情報および入会申込みの事実を、日本クレジットカード協会加盟のクレジットカード会社、当社が加盟する信用情報機関に7年を超えない期間登録され、当該日本クレジットカード協会加盟のクレジットカード会社、当該信用情報機関の加盟会員、当該信用情報機関と提携する信用情報機関の加盟会員が、自己の取引上の判断のために利用することにあらかじめ同意するものとします。

第23条 (外国為替および外国貿易管理に関する諸法令等の適用) 日本国外でカードを利用する場合、現在または将来適用される外国為替および外国貿易管理に関する諸法令等により、許可書、証明書その他の書類を必要とする場合には、当社の要求に応じてこれを提出するものとし、また、日本国外でのカードの利用の制限もしくは停止に応じていただくことがあります。

第24条 (準拠法) 会員と当社との諸契約に関する準拠法は、すべて日本国法が適用されるものとします。

カードショッピング条項

Ⓐ

やまおり

第25条 (カードショッピング) 1. 会員は、カードを受け入れる日本国内および日本国外の下記の(1)から(3)に記載した加盟店(以下「加盟店」という)のうち、カード毎に当社が指定する加盟店において物品の購入、サービス提供の受領およびその他の取引を行うに際し、カードを提示して所定の売上票に署名することにより、当該取引によって会員が負担した債務の決済手段とすることができます。ただし、売上票への署名に代えて、加盟店に設置されている端末機等の所定の手続きに従っていただく場合もあります。 (1) 当社の加盟店 (2) 当社の提携クレジットカード会社の加盟店 (3) 国際提携組織と提携した銀行、クレジットカード会社の加盟店 2. 会員は、郵送による通信販売、電気通信機器端末およびその他の通信手段によって行う取引において、当社または当社の提携クレジットカード会社および国際提携組織と提携した銀行、クレジットカード会社が特に認めた加盟店、取引手段については、カードの提示、売上票への署名に代えて、会員番号、暗証番号、特定の暗証等の告知ないしこれら事項の機器端末への入力およびその他当社所定の方法により当該加盟店との取引の決済手段とすることができます。3. 会員は、前2項のカード利用による取引の結果生じた加盟店の会員に対する債権を当該加盟店から当社に譲渡し、あるいは当該加盟店から提携クレジットカード会社、国際提携組織と提携した銀行、クレジットカード会社を経由して当社に譲渡することにつき、あらかじめ承諾するものとします。4. カードの利用金額、利用状況等の事情によっては、カードの利用について当社の承認が必要となります。この場合、当社が加盟店より照会を受けることがあります。5. カードの利用により加盟店と取引したのちに加盟店との合意によってこれを取消す場合は、その代金の精算については所定の方法によるものとします。6. 会員は、カードの利用により購入した物品、サービス、通話もしくはその他の取引の内容およびそれに関する情報、通話先電話番号を含む通話明細情報が加盟店から当社に開示されることを承諾するものとします。ただし、通話明細情報については、会員が当社に対して反対の意思を示した場合を除きます。7. 商品の所有権は、当社が加盟店から債権を譲り受けたことにより加盟店から当社に移転し、当該カードショッピング代金の完済まで当社にあることを会員は認めるものとします。

第26条 (カードショッピング代金のお支払い) 1. 会員は、カードショッピング代金の支払区分について、カード利用の際に1回払い、2回払い、ボーナス一括払いのいずれかを指定することができます。また、当社が適当と認めた会員は、前記の支払区分に加え、カード利用の際にリボルビング払いを指定することができます。ただし、2回払い、ボーナス一括払い、リボルビング払いについては、当社が指定する加盟店で指定することができます。なお、会員の支払区分の指定がない場合は、原則として1回払いとなります。2. 前項の規定にかかわらず、会員が希望し、当社が適当と認めた場合は、あらかじめカードショッピング代金の支払区分をリボルビング払いにすることができるものとします。ただし、会員がカード利用の際に2回払い、ボーナス一括払いを指定した場合は、当該カードショッピング代金の支払区分はカード利用の際に指定した支払区分となります。3. 国際提携組織と提携した日本国外の銀行またはクレジットカード会社と契約した加盟店(以下「海外加盟店」という)でカードを利用する場合の支払区分は、原則として1回払いとします。ただし、会員が希望し、当社が適当と認めた場合は、あらかじめリボルビング払いにすることができるものとします。4. 会員のカードショッピング代金のお支払いは、会員の指定した支払区分に応じて次の(1)から(5)の通りとし、第7条の定めによりお支払いいただきます。 (1) 1回払いを指定した場合は、毎月の締切日までのカードショッピング代金を翌月の支払期日にお支払いいただきます。 (2) 2回払いを指定した場合は、毎月の締切日までのカードショッピング代金を支払回数(2回)で除した金額(ただし、端数が発生した場合は初回に算入いたします)を翌月と翌々月の支払期日にお支払いいただきます。 (3) ボーナス一括払いを指定した場合は、毎年12月16日から翌年6月15日までのカードショッピング代金を8月の支払期日に、7月16日から11月15日までのカードショッピング代金を翌年の1月の支払期日にお支払いいただきます。但し、ボーナス一括払い販売の取扱期間は加盟店により異なる場合があります。 (4) リボルビング払いを指定した場合は、毎月の締切日時点におけるリボルビング払いの未決済残高に応じて、下表の標準コース、短期コースまたは定額コースのうち会員があらかじめ指定したコースにより定める弁済金(以下「毎月支払額」という)を翌月の支払期日にお支払いいただきます。ただし、下表の毎月支払額は、会員が希望し、当社が適当と認めた場合はこの限りではありません。

毎月の締切日時点での残高	翌月の弁済金(毎月支払額)		
	標準コース	短期コース	定額コース
1～100,000円	10,000円	20,000円	2万円以上 1万円単位
100,001～200,000円	20,000円	40,000円	
200,001～300,000円	30,000円	60,000円	
300,001～400,000円	40,000円	80,000円	
残高100,000円増加毎に	10,000円増加	20,000円増加	

また、会員が希望し、当社が適当と認めた場合は、ボーナスお支払月に毎月支払額にボーナス増額弁済金を加算した額をお支払いいただきます。なお、リボルビング払いを指定した場合は、次号に定める手数料をお支払いいただくものとし、毎月支払額には手数料を含むものとします。ただし、締切日の残高と手数料の合計額が毎月支払額に満たないときはその合計額をお支払いいただきます。 (5) リボルビング払いを指定した場合の手数料は、毎月の締切日までの日々の未決済残高に年13.2%の手数料率を乗じて年365日で日割計算した金額を1ヵ月分とし、翌月の支払期日に後払いしていただきます。ただし、利用日から起算して最初に到来する締切日までの期間は、手数料計算の対象としないものとします。

[例] 標準コースで、11月16日から12月15日までに120,000円ご利用の場合

◆初回お支払い(1月10日)の内容

(ご利用残高120,000円、毎月支払額20,000円)

・毎月支払額20,000円は、全額元金に充当します。

・お支払後残高…120,000円－20,000円＝100,000円

◆第2回お支払い(2月10日)の内容

(ご利用残高100,000円、毎月支払額10,000円)

・手数料(12月16日から1月15日分)…120,000円×13.2%×26日／365日＋100,000円×13.2%×5日／365日＝1,309円

・毎月支払額のうち、元金…10,000円－1,309円＝8,691円

・お支払後残高…100,000円－8,691円＝91,309円

(6) (1)、(2)、(4)のお支払いは、事務上の都合により、翌々月以降の支払期日からお支払いいただくことがあります。

第27条 (見本・カタログ等と現物の相違) 会員が見本・カタログ等により申込みをした場合において、引渡された商品が見本・カタログ等と相違している場合、会員は、加盟店に商品の交換を申し出るかまたは当該売買契約の解除をすることができます。

第28条 (支払停止の抗弁) 1. 会員は、下記の事由が存するときは、当該事由が解消されるまでの間、当該事由の存する商品について、支払いを停止することができるものとします。 (1) 商品の引渡しがなされないこと。 (2) 商品に瑕疵(欠陥)があること。 (3) その他商品の販売について、加盟店に対して生じている事由があること。2. 当社は、会員が前項の支払停止を行う旨を当社に申し出たときは直ちに所要の手続きをとるものとします。3. 会員は、前項の申し出をするときは、あらかじめ当該事由の解消のため、加盟店と交渉を行うよう努めるものとします。4. 会員は、第2項の申し出をしたときは、速やかに当該事由を記載した書面を当社に提出するよう努めるものとします。また、会員は資料がある場合には資料を添付し、当社が当該事由について調査をする必要があるときは、その調査に協力するものとします。5. 第1項の規定にかかわらず、次のいずれかに該当するときは、支払いを停止することはできないものとします。なお、この場合カードのご利用等により購入した物品または受領したサービスもしくはその他の取引に関する紛議はすべて会員と加盟店とにおいて解決するものとし、当社は責任を負いません。 (1) 売買契約が会員にとって商行為であるとき。 (2) カードショッピングの支払区分がリボルビング払い以外の場合。 (3) 1回のカード利用に係わる現金販売価格が3万8千円に満たないとき。 (4) 役務・サービス・飲食の提供を受けるためにカードを利用したとき。 (5) 海外加盟店でカードを利用したとき。 (6) 会員による支払いの停止が信義に反すると認められるとき。6. 会員は、当社がカードショッピング代金の残高から第1項による支払いの停止額に相当する額を控除して請求したときは、控除後のカードショッピング代金の支払いを継続していただきます。

キャッシュサービス、ローン条項

第29条 (キャッシュサービス) 1. 会員は、次の(1)、(2)に定める方法で、当社から現金を借り受けることができます。 (1) 支払機に暗証番号を入力して所定の操作をする方法 (2) 次の(イ)、(ロ)に記載した金融機関にカードを提示し、所定の伝票に署名する方法 (イ) 国際提携組織と提携した金融機関のうち、当社の指定する日本国外の本支店 (ロ) 住友銀行の日本国外における支店 2. 当社からキャッシュサービスブックの交付を受けた会員は、当該キャッシュサービスブックの有効期間中は前項の方法に加えて、次の(1)から(3)に記載した金融機関等にカードとキャッシュサービスブックを提示し、所定の伝票に署名することにより前項と同様のことができます。ただし、この場合は、締切日までの1ヵ月の利用回数を2回までとします。 (1) 当社ならびに提携クレジットカード会社の窓口 (2) 当社ならびに提携クレジットカード会社が契約した提携会社の取扱窓口 (3) 当社ならびに提携クレジットカード会社が契約した金融機関の日本国内における本支店 3. 会員がキャッシュサービスブックの交付を希望する場合は、当社所定の方法により申込みいただき、当社が適当と認めた場合に交付するものとします。4. キャッシュサービスの利用可能な金融機関の範囲および手続きの種類については、当社が別途指定するものとします。

第30条 (キャッシュサービスの借入金のお支払い) 1. キャッシュサービスの借入金は、第7条の定めにより毎月の締切日までのご利用分と次項の利息とを合計し、翌月の支払期日にお支払いいただきます。2. 借入金に対し年27.8%の割合の利率により年365日で日割計算した利息をお支払いいただきます。

第31条 (99サービス) 1. 当社が適当と認めた会員は、当社の指定する支払機に暗証番号を入力、返済日を指定して所定の操作をすることにより、当該返済日まで当社から現金を借り受けることができます。2. 会員が利用時に指定する返済日は、利用日の5金融機関営業日後、10日後、15日後のいずれかとします。

第32条 (99サービスの借入金のお支払い) 1. 99サービスの借入金は、次項の手数料と合計し、会員が利用時に指定した返済日(当日が金融機関休業日の場合は翌営業日)に第7条第1項に定める代金決済口座から口座振替の方法によりお支払いいただきます。2. 借入金に対し、指定した返済日に応じた所定の手数料を申し受けます。3. 会員が第1項の返済日に支払いのないときは、借入相当の金額について当該返済日にキャッシュサービスの利用があったものとします。なお、この場合は、キャッシュサービスの利息のほか前項の手数料もお支払いいただきます。

第33条 (住友メンバーズローンミニ) 1. 本会員は、当社が適当と認めて融資限度額を設定した場合、融資残高が融資限度額に達するまで住友メンバーズローンミニ(以下「本ローン」という)の融資を繰り返し受けることができます。2. 本ローンの融資限度額は、100万円を超えない範囲で別途当社から通知する金額とします。3. 本ローンの融資の申込みは、当社の指定する支払機に暗証番号を入力して所定の操作をする方法、または当社所定の借入票による方法、あるいは当社への電話での申込みによる方法で行うものとします。当社の指定する支払機を利用する場合および借入票による申込みを会員が希望する場合は、現金を直接交付して、借入票または電話での申込みの場合は代金決済口座に資金を振込んで融資を行うものとします。なお、現金を直接交付した場合は交付した日を、代金決済口座に資金を振込んで融資をした場合は振込んだ日を融資日とします。4. 本ローンの返済方法は、毎月1万円または2万円のいずれかを当社が指定する金額の元利定額返済方式とします。ただし、本会員が希望し、当社が適当と認めた場合は、返済額の変更、またはボーナス月元金増額返済方式の併用をすることができるものとします。5. 本ローンの返済は、毎月の締切日までに融資したものを翌月から開始するものとし、毎月の返済額は返済元金と第7項による利息の合計額を、第7条の定めによりお支払いいただきます。6. 本ローンの利率は、年18.0%の割合とします。7. 本ローンの利息は付利単位を100円とし、毎月の締切日までの日々の融資残高に前項の利率を乗じた金額の合計額を1ヵ月分として翌月に後払いしていただきます。8. 当社が必要と認めた場合には、いつでも本ローンの融資限度額を減額し、あるいは連帯保証人をたてていただくことができるものとします。

('96年3月改訂)

[ご相談窓口]

1. 商品等についてのお問合わせ・ご相談は、カードを利用された加盟店にご連絡ください。

2. 本規約についてのお問合わせ・ご相談および支払停止の抗弁に関する書面については、下記までご連絡ください。

株式会社住友クレジットサービス 近畿財務局長(5)第00209号

東京本社 お客様相談室
〒105－11 東京都港区新橋5－2－10
電話03(3459)4712

大阪本社 お客様相談室
〒530 大阪市北区中之島2－2－8
電話06(201)3634

※カードを利用しない場合には、カードを利用開始する前に切断のうえ当社にご返却ください。

会員規約をよくお読みください。

[当社の加盟する信用情報機関とその登録内容]

■信用情報機関■ 全国銀行個人信用情報センター 〒100 東京都千代田区丸の内1－3－1 TEL03－3216－3761
株式会社セントラル・コミュニケーション・ビューロー 〒102 東京都千代田区飯田橋4－5－11 パール飯田橋ビル TEL03－5276－4400
株式会社シー アイ シー 〒160 東京都新宿区新宿5－15－5 新宿三光町ビル TEL0120－810414(フリーダイヤル)
日本クレジットカード協会消費者信用情報センター 〒102 東京都千代田区飯田橋3－11－14 GS千代田ビル TEL03－3288－5319

■登 録 内 容■ 氏名、生年月日、住所、電話番号、勤務先、契約の種類、契約日、契約額、利用残高、支払状況等の情報

●99サービス 実質年率 15.2%～36.5% 株式会社住友クレジットサービス 東京本社 〒105-11 東京都港区新橋 5-2-10 ☎03(3459)4800 大阪本社 〒530 大阪市北区中之島2-2-8 ☎06(228)1221 近畿財務局長(5)第00209号

※8ポイント活字のカード会員規約は改めてカード送付時に同封いたします。

やまおり

105-00 165

料金受取人払

芝局承認

9340

差出有効期間
平成10年5月
26日まで
(切手をはらずに
ご投函ください)

(受 取 人)

東京都港区新橋5-2-10

株式会社 住友クレジットサービス 会員係 行

お申し込みにあたって

●太枠内をもれなくご記入・ご捺印ください。
(お申込人ご本人の捺印箇所は全部で3箇所です。鮮明にご捺印ください。)

●暗証番号は本人確認用の番号です。「0000」と「9999」以外の番号を必ずご記入ください。

●デビューカードをお申し込みの方は、ご卒業予定欄を必ずご記入ください。(ご記入のない場合は、デビューカードの発行ができなくなります。)

●お支払預金口座は、お申込人個人名義口座をご指定ください。

●入会申込書等のご返却はいたしかねますのでご了承ください。

●審査によりご希望に添えない場合もございますのであらかじめご了承ください。

カードのご入会に関するお問い合わせは

フリーダイヤル 0120-816437 (ハイローヨミンナ)

受付時間/9:00～17:00 年中無休(ただし12/30～1/3を除く)

株式会社 住友クレジットサービス

近畿財務局長(5)第00209号

CG Gallery
SEGA Magazine collection

『スカッドレースオフィシャルガイドブック』より

SEGA ● SEGA CALENDAR ●

1997 **3** March

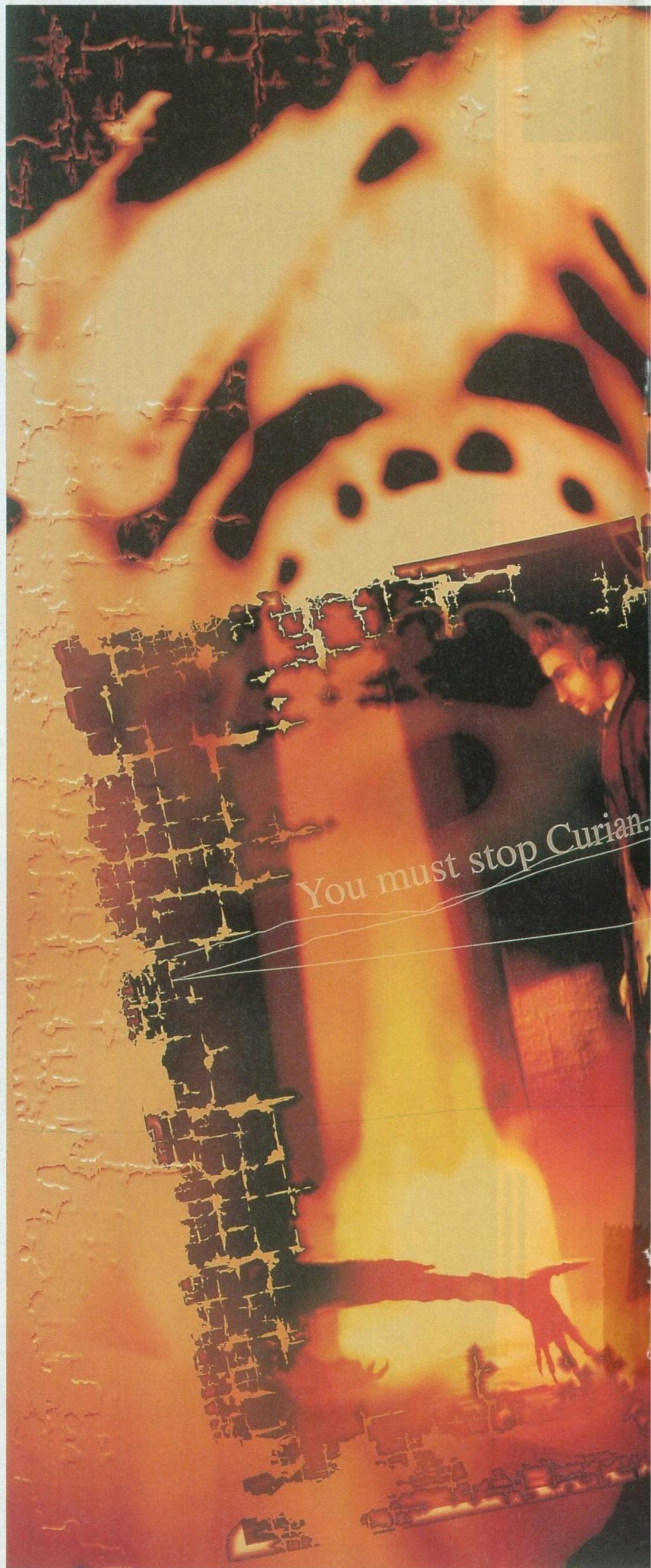
1 SAT	●大阪ドーム「セガ　アリーナ」オープン
2 SUN	
3 MON	
4 TUE	
5 WED	
6 THU	
7 FRI	●新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression●ヘンリーエクスプローラーズ●GAME-WARE Vol.4●機動戦士ガンダム外伝Ⅲ　裁かれし者●PLANET JOKER
8 SAT	
9 SUN	●バレンタインイベント「ペリオ　ダムール」本選（東京ジョイポリス）
10 MON	
11 TUE	
12 WED	
13 THU	●セガマガジン４月号発売
14 FRI	●Jリーグビクトリーゴール'97●マンクスTT-スーパーバイク-●優駿クラシックロード●アドヴァンストV.G.●NIGHTTRUTH VOICE SELECTION　ラジオドラマ編●WORMS ●プライベートショー「メイキング倶楽部シリーズ」（〜3/16）
15 SAT	●実戦パチスロ必勝法！4
16 SUN	
17 MON	
18 TUE	
19 WED	●'97東京おもちゃショー（〜3/23）（東京ビッグサイト）（一般日は21〜23日） ●メガロポリス　パワースラム（クラブチッタ川崎）
20 THU	●ADVANCED WORLD WAR　千年帝国の興亡●ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織●スタンバイSay You！●神凰拳●ザ　コンビニ〜あの街を独占せよ〜
21 FRI	
22 SAT	
23 SUN	
24 MON	
25 TUE	
26 WED	●VF３ボーカルアルバム発売（東芝EMI）
27 THU	
28 FRI	●プロ野球グレイテストナイン'97●花組対戦コラムス●サイバーボッツ●実戦パチンコ必勝法TWIN●ウルフファングSS・空牙2001●メタルスラッグ●センチメンタル　グラフティ　ファーストウィンドウ●SSアドベンチャーパック　七つの秘館＆MYST●三國志孔明伝●大航海時代Ⅱ●パズルボブル３●モンスタースライダー●スチームハーツ●ファーランドストーリー〜破亡の舞〜●機動戦士Zガンダム前編　Zの鼓動●幻のブラックバス●マジカルホッパーズ●ドラゴンマスターシルク●X2●エイナスファンタジーストーリーズ
29 SAT	
30 SUN	●「プリクラコンテスト」公開オーディション（東京ジョイポリス）
31 MON	

THIS MONTH'S NEW ARCADE TITLE

●スカッドレース通信対戦バージョン（AM２研）
●ザ　ハウス　オブ　ザ　デッド（AM１研）

カレンダー内項目説明●……ゲーム大会、イベント情報、●……セガサターンソフト、●……アイテム、攻略本、●……セガマガジン発売日、●……その他

このデータは２月28日現在のものです。発売日、イベント予定等は都合により変更になることがあります
ATP関連の情報は26ページのインフォメーションもご利用ください。

You must stop Curian.

Or else, something terrible will happen

ⒸSEGA 1997

● SEGA CALENDAR ● SEGA

1997 **4 April**

1 TUE	
2 WED	
3 THU	
4 FRI	●クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン　レイ～●アンジェリークSpecial 2 ●ゲーム日本史～革命児織田信長～●ダークハンター上 異次元学園～●ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー●SANKYO FEVER　実機シミュレーションS ●TOKYO GAME SHOW'97（～4/6）（東京ビッグサイト）（一般日は5、6日）
5 SAT	
6 SUN	
7 MON	
8 TUE	
9 WED	
10 THU	
11 FRI	●セガマガジン5月号発売 ●東京SHADOW●新テーマパーク
12 SAT	
13 SUN	
14 MON	
15 TUE	
16 WED	
17 THU	
18 FRI	●雀帝　バトルコスプレイヤー
19 SAT	
20 SUN	
21 MON	
22 TUE	
23 WED	
24 THU	
25 FRI	●わくわく7●ファンタステップ●デジグ アクアワールド●デジグ TIN TOY●キャスパー●龍的五千年●プラドルDISC特別編コギャル大百科100●WARA2WARS激闘！大軍団バトル●シーバスフィッシング2●Civilization　新世界七大文明
26 SAT	
27 SUN	
28 MON	
29 TUE	
30 WED	

THIS MONTH'S NEW ARCADE TITLE

●TOP SKATER(AM3研)

COMMENT

ここに一枚の写真がある。古びてボロボロになった昔の写真。だが、そのとき確かに僕はそこにいた。幻想渦巻く館で繰り広げられたあの激しい戦い。さまよえる闇の中ですべてを否定され、すべてを失ったあのとき……。

今君がこのCGを見ている瞬間も確実に時は刻まれている。そして何年か経ったあとにもう一度このCGを見る機会があれば思い出にしてほしい。〝自分の生きていた時を……現実を……〟今、そういう思いで制作しています。

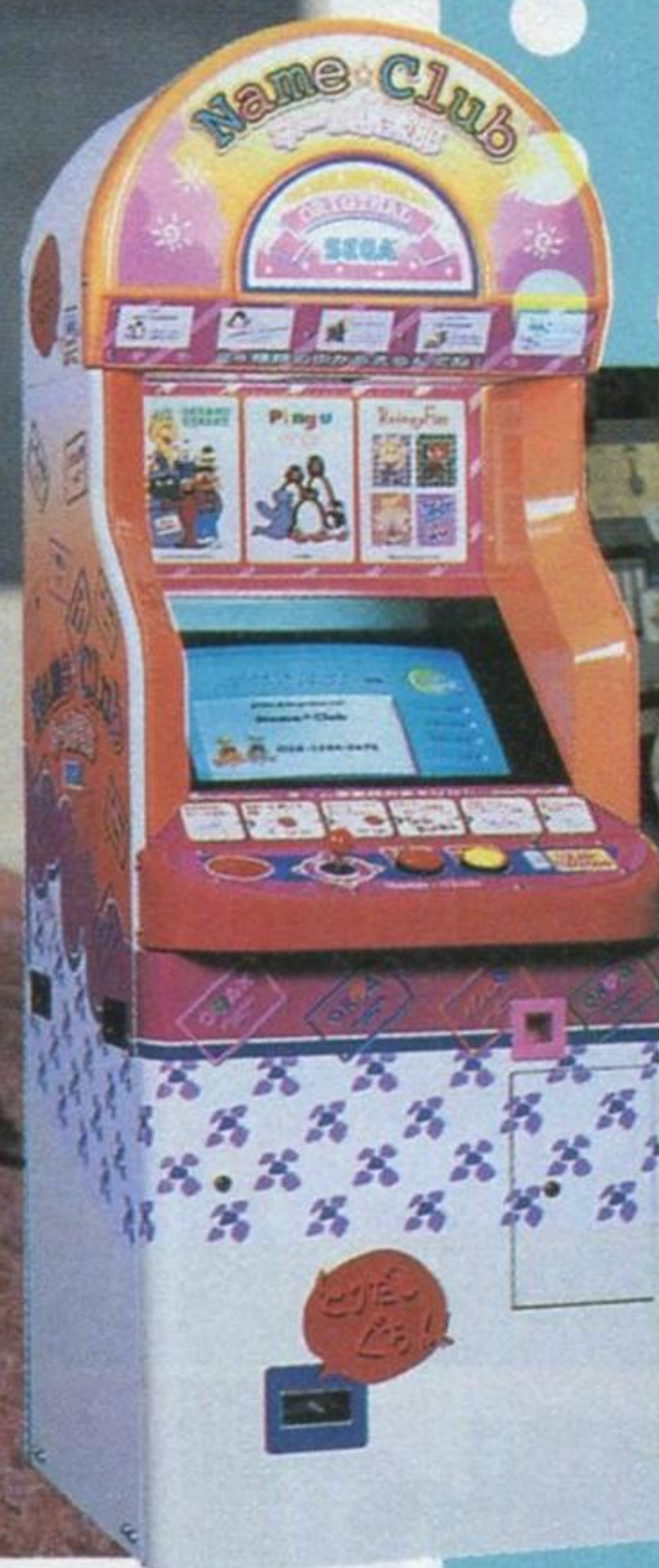
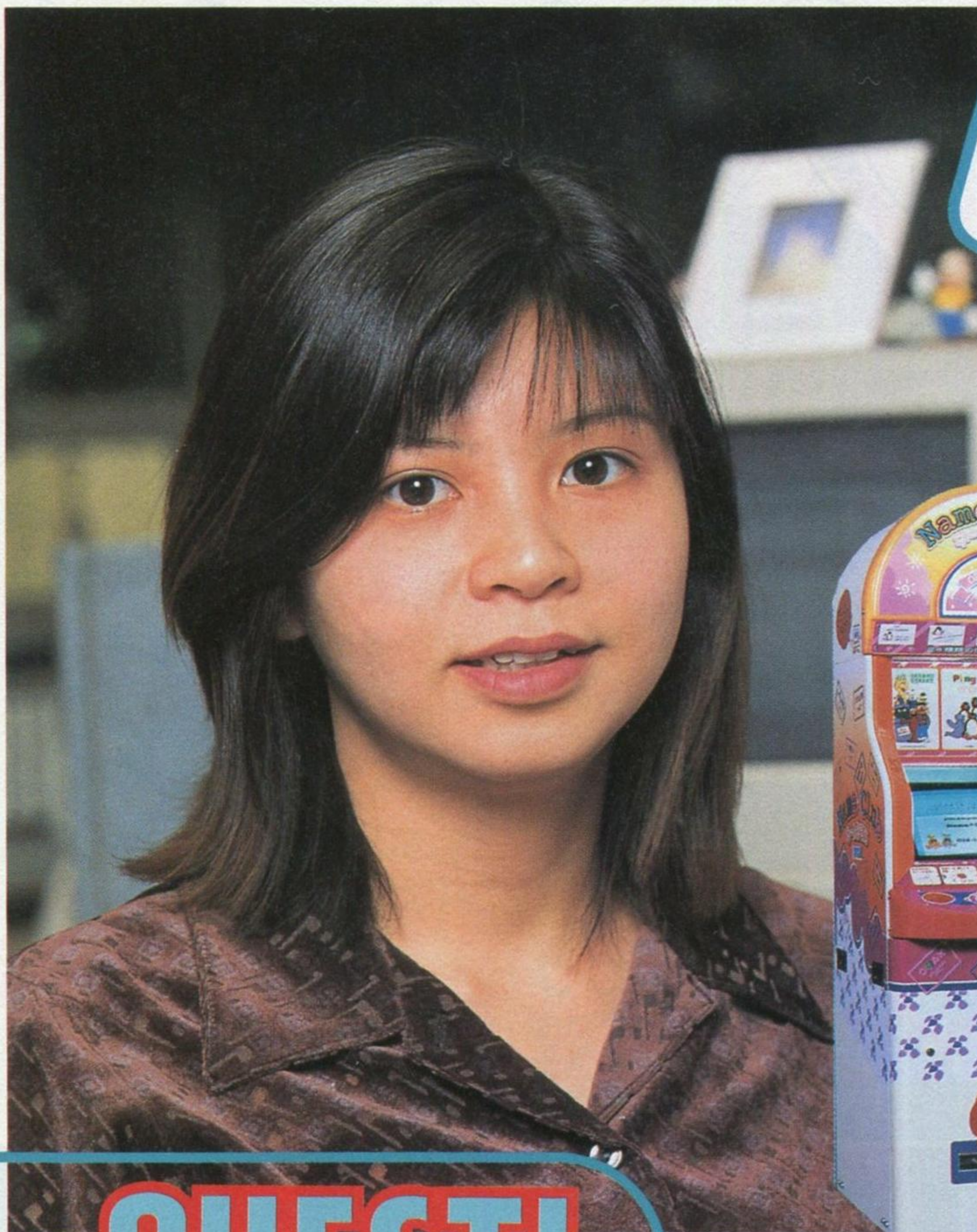
このデータは2月28日現在のものです　発売日、イベント予定等は都合により変更になることがあります
ATP関連の情報は26ページのインフォメーションもご利用ください。

COMMENT

ドイツ初の本格的重戦車『ティーガーⅠ』で戦略を考えている突撃砲女性将校です。美女と野獣といったところでしょうか。
『ティーガーⅠ』はソ連のT-34やKV-Iに対抗するために開発された戦車ですが、T-34と遭遇前から開発が進められていたため、続くパンターやケーニヒスティーガーのようにT-34の影響を受けずに従来の設計思想を引き継いだ形態を持つ最後のドイツ戦車なのです。また、世界初の女性空軍パイロットを生んだのもドイツです。

CG Gallery
SEGA Magazine collection

WOMEN'S WORKSHOP 第2回

女性クリエイターの現場から

ブームの中心に女性あり。今回登場してもらうのは野暮ったい名刺交換をポップなものにしてしまった「ネーム倶楽部」の開発者佐久間さん。ＯＬからクリエイターに転身してわずか１年の彼女に開発秘話を聞く。

GUEST! KATSUMI SAKUMA

佐久間勝美さん 第4AM研究開発本部プランニングセクション

――この世界へ入ったきっかけは?

佐久間　以前は証券会社に勤務してたんです。セガでは最初４研の事務の仕事をしていたんですが、去年から企画部門の配属になりました。当時企画部門が女性スタッフを探していまして、タイミング良く私の希望が受け入れられた感じでしたね。

――そうすると「ネーム倶楽部」のプロジェクトがいきなり最初のゲーム開発体験となるわけですか?

佐久間　はい(笑)。私が参加したのがちょうど企画が立ち上がった時。まだ何も具体化されていない段階で、とにかく〝名刺〟を使ったものをやろうということだけ決まってたんです。その後の進行で私は全体のゲームの流れと、名刺に使用されるデザインパターンのチョイスを担当させてもらいした。

――今話題のカオルコのイラストをいち早く採用していましたね。

佐久間　実は私、カオルコさんのことは良く知らなかったんです。名刺デザインでも使用させてもらっているピングーやセサミストリートのライセンスを持っているソニークリエイティブプロダクツさんへおじゃました時、カオルコさんのイラストが描かれたフライヤー(イベントの告知ビラ)を偶然見かけたんですね。それが変わっていてとても興味をひかれ、一枚もらって帰ったんです。その時はその作者がカオルコさんとは知りませんでした。その後、カオルコさんが別件でセガにプレゼンで来社されていて、社内の別のルートから彼女のイラストを名刺に使ってみては？　とのオファーがあり　見せてもらうと「あ、これはあの時の／」という感じでカオルコさんの存在を知ったんですよ。これがイラストを使わしてもらうきっかけだったんです。

――「ネークラ」「プリクラ」「スタクラ」と、倶楽部シリーズブームを女子高生たちが先導していますが、いかがですか？

佐久間　開発の段階から彼女たちに対してはマーケティングリサーチをしていましたから、どんどん引っ張ってってほしいです(笑)。ターゲットの中心はやっぱり女子高生。彼女たちから(年齢層が)上へ行ったり　下へ行ったりしてくれればと思っています。

――ゲームクリエイターを目指す女性にアドバイスをするとしたら。

佐久間　やっぱり「倶楽部シリーズ」みたいなものがつくれるのは女性ならではだと思います。経験とか資格がある人しかなれないわけじゃないし、本当にみんなが喜んでくれるようなものを創りたい／　という意欲と積極性があれば大丈夫だと思います。そして やっぱり遊んでないとダメ。流行に敏感であることも必要かもしれませんね。

――ありがとうございました。

ネークラはイラストが命!

「ネーム倶楽部」の魅力は今や男性までもがネークラ名刺をもとに楽しんでいるコミュニケーションにある。そのツールとして「かわいい」イラストは大きなポイント。そういう意味でイラストのセレクトというのはとても重要な作業なのである。

SEGA AM4
KATSUMI SAKUMA
WANTED
$500,000
☎03-123-4567

AM2 AM R&D DEPT.#2

SCUD RACE

スカッドレース 通信対戦バージョン

●セガ●レース●稼働中
●MODEL3基板●通信対戦可能

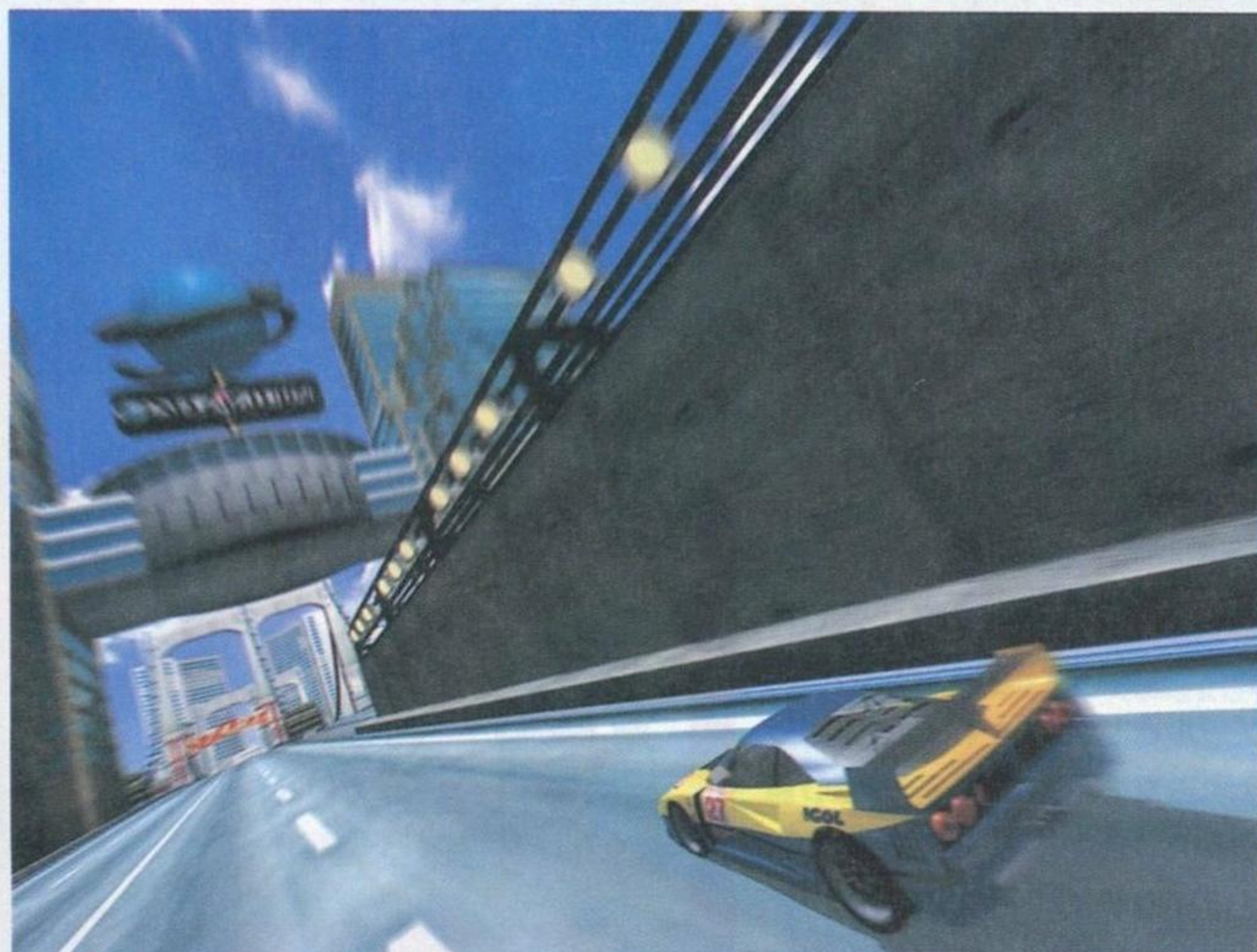
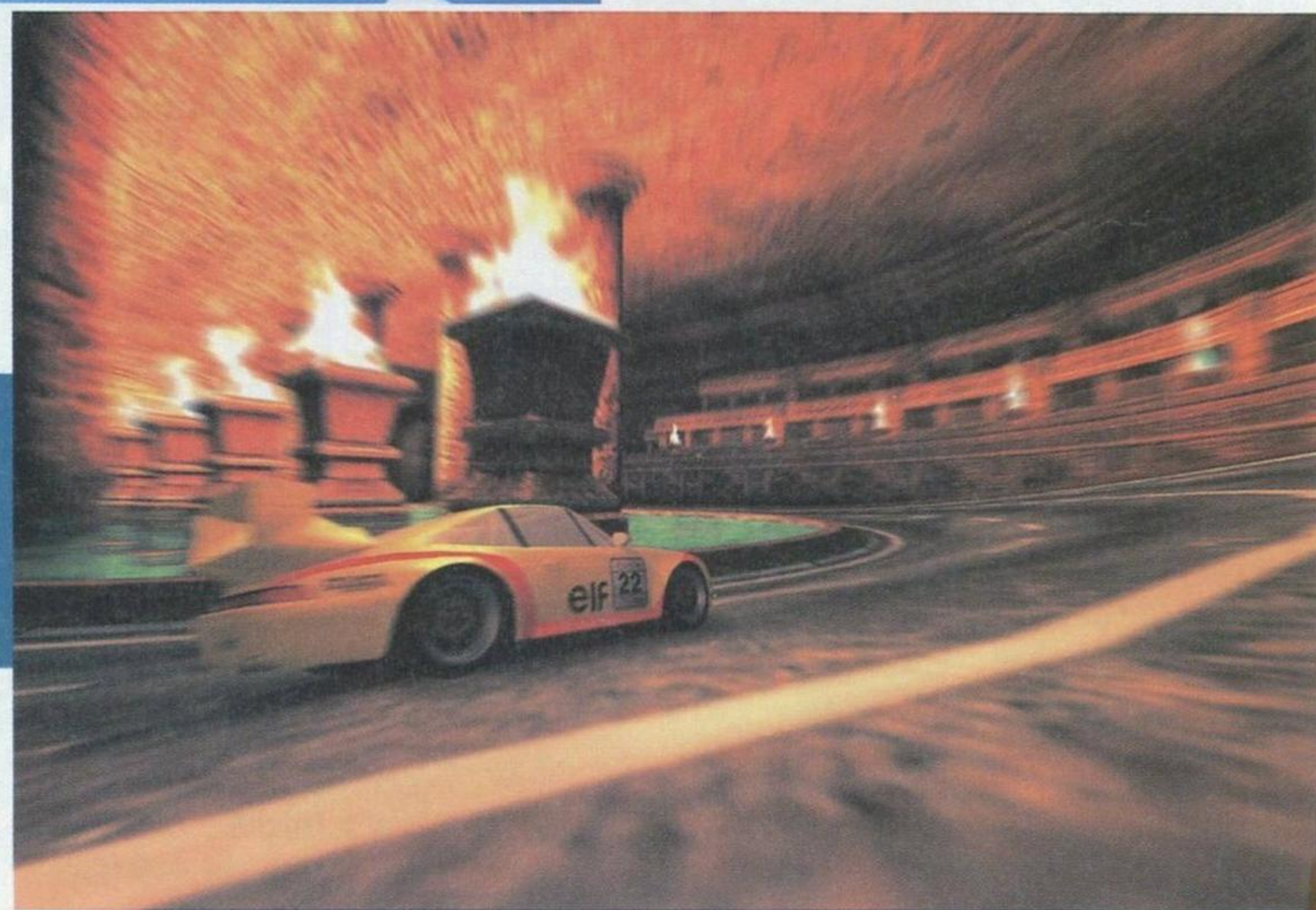
噂の通信対戦バージョン「スカッドレース」を車種別に徹底解説。さらに初級のドルフィントンネルをワンポイント攻略する。対戦、タイムアタック時には参考にしてほしい。

より明確化されたマシン特性に迫る！

PORSCHE 911 GT2

ポルシェ911GT2　EASY

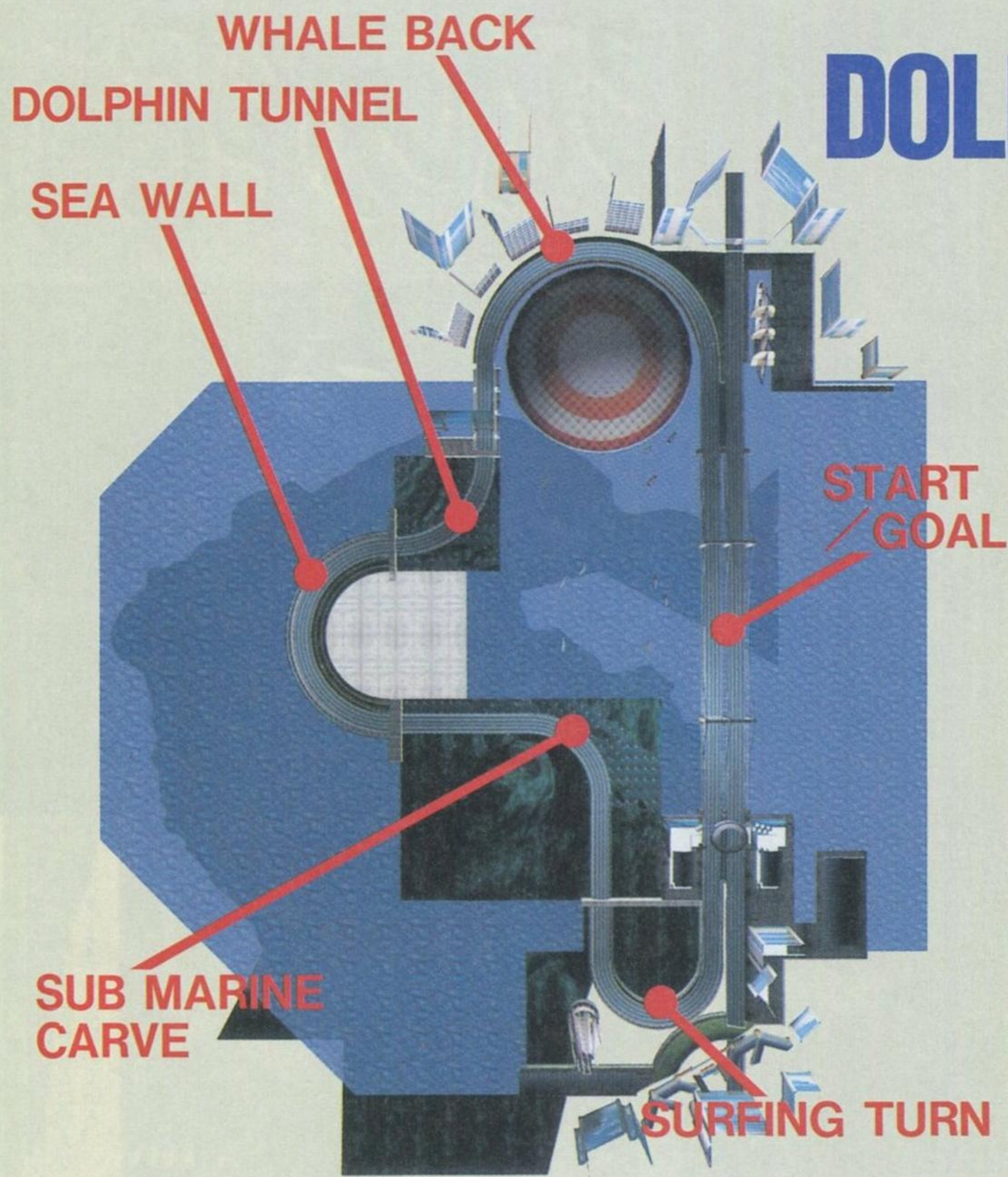
＜Dimensions＞ Length:4260mm/Width:1795mm/Height:1315mm
Wheelbase:2272mm/Front Track:1411mm/Rear Track:1504mm/Weight:1100kg
＜Engine＞ Configration:180-deg.Flat6 TwinTurbo/Capacity:3600cc/Bore ×Stroke:100 ×76.4mm
＜Other Features＞ Engine Position:Rear/Drive Wheel:Rear
＜Performance Data＞ 0-400m:AT9.35 MT9.24sec./0-1000m:AT17.28 MT17.05sec.
0-96km/h:AT1.80 MT1 73sec./0-160km/h:AT4.38 MT4.29sec./Max.Speed:AT337 MT344km/h

空冷独特のメカニカルノイズが心地よいポルシェ911は、シングルバージョン同様、小柄なパッケージを生かしてのクィックかつ機敏なコーナリング性能が何より大きな特徴である。マシン特性は弱アンダーで、ドライバーの思い描くラインをそのままトレースしてくれる非常にニュートラルな味付けとなっている。

FerrariF40

フェラーリF 4 0　NORMAL

＜Dimensions＞ Length:4400mm/Width:1980mm/Height:1100mm
Wheelbase:2450mm/Front Track:1632mm/Rear Track:1613mm/Weight:1100kg
＜Engine＞ Configration:90-deg.V8 Twin Turbo/Capacity:3495cc/Bore×Stroke:85×77mm
＜Other Features＞ Engine Position:Mid/Drive Wheel:Rear
＜Performance Data＞ 0-400m:AT9.40 MT9.00sec./0-1000m:AT17.36 MT16.66sec.
0-96km/h:AT1.96 MT1 77sec./0-160km/h:AT4.49 MT3.98sec./Max.Speed:AT349 MT359km/h

跳ね馬を象徴とするイタリア名門のフェラーリ。加速性、旋回性、高速安定性と、すべての要素が均一に練り込まれたこのＦ40は、実車のようなナーバスなマシンではなくドライビング感覚はポルシェのそれを上回るほど素直なもので、若干強めのアンダーステアと、ジャンプでの姿勢に注意すれば初心者でも比較的楽に好タイムをマークできる。

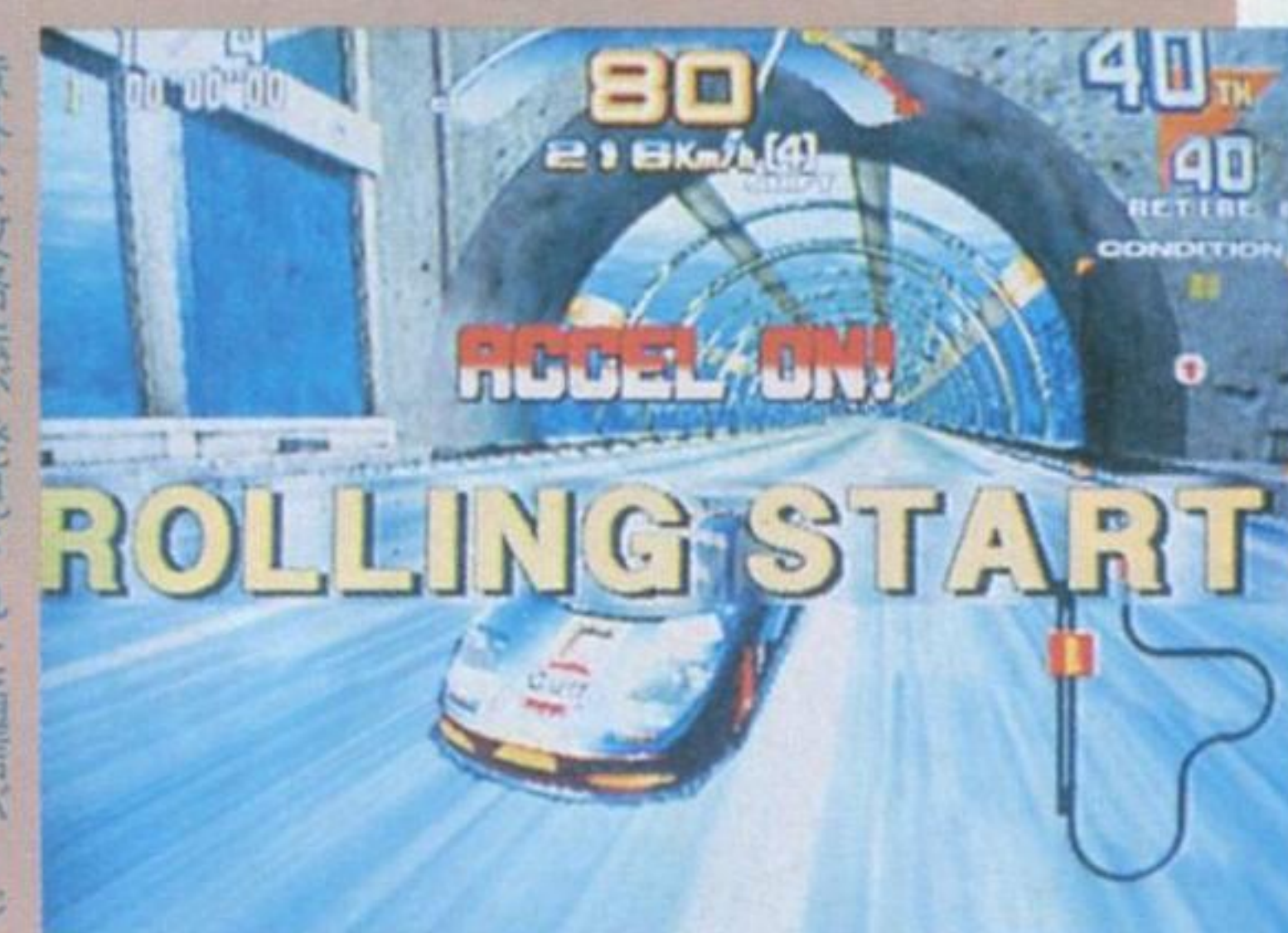
WHALE BACK
DOLPHIN TUNNEL
SEA WALL
START／GOAL
SUB MARINE CARVE
SURFING TURN

DOLPHIN TUNNEL（ドルフィントンネル）

●LEVEL:Beginner ●Lap:4 ●Maximum Entrants:40 cars

目標タイム:2′08″50 目標最速ラップ:31″80

まず通信対戦バージョンでタイムを詰める際に、どのコースでも必ず必要となってくる技(現象?)を説明しよう。名づけて〝ダミードリフト〟だ。
通信タイプではシングルバージョンになかった挙動の1つとして、なぜかコーナーでグリップを失わせてスロットルを開けると車速が上がるという現象があり このドルフィントンネルでは最低SUBMARINE CURVE、SURFING TURNの2カ所で行う必要があり さらにタイムを稼ぎたい場合は本来全開グリップ走行可能なSEA WALL等でも行わければならない。さすがに最終コーナーのSURFING～では3速に落とす必要があるが、あとは4速のままでOKだ。ダミードリフトの方法は、まず高い車速時にステアリングを一瞬大きく切ってアクセルを放し、すぐさま全開にするだけ。グリップが回復しない間は車速が上がり続けるので、できるだけ流すのがタイムアップの秘訣だ。このコースではどの車が有利ということが少ないので、やりやすいこのコースで練習してみよう。

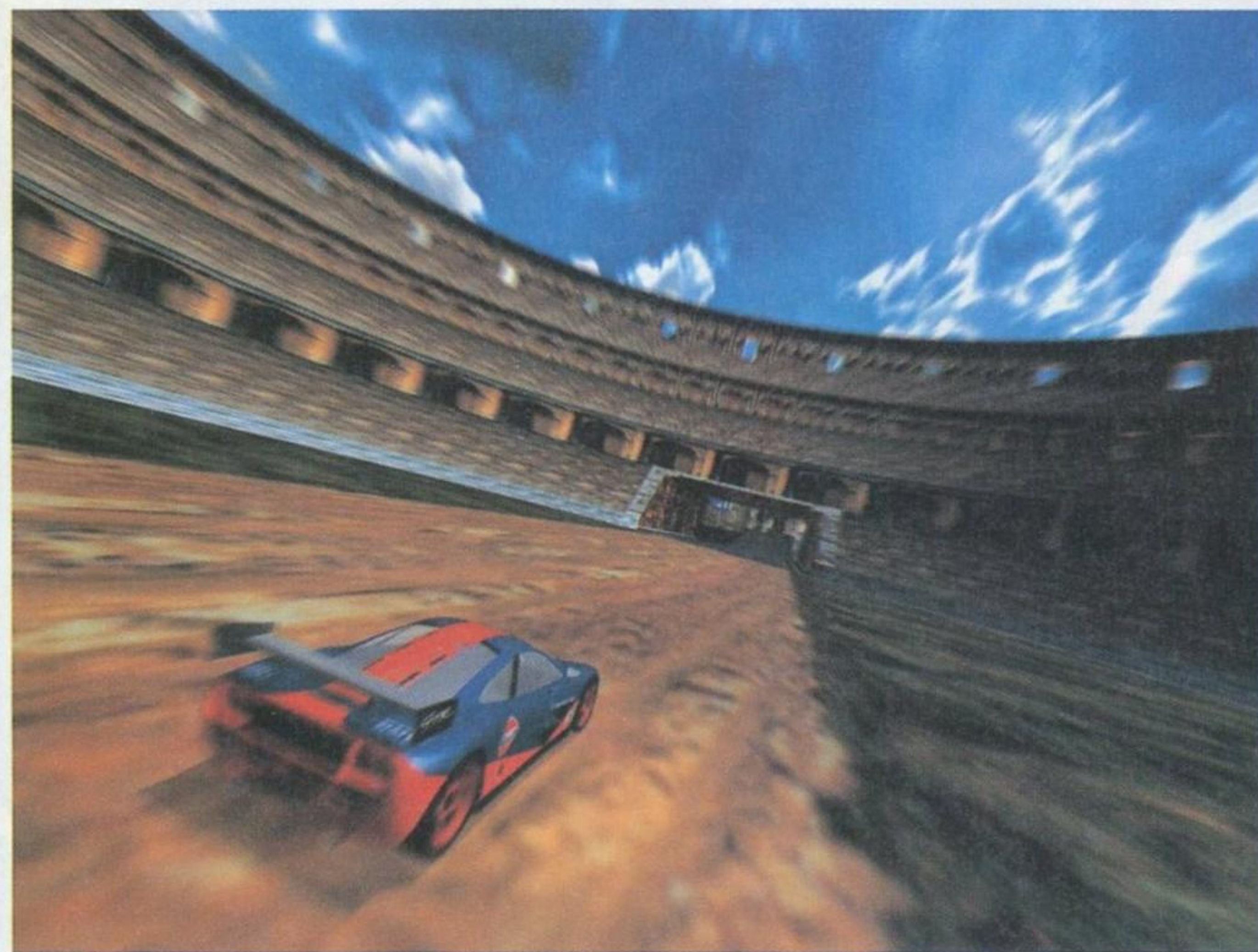
意外な攻略法が発見された通信バージョン。ゲーム性にどう影響するか!?

ROLLING START

CHRYSLER DODGE VIPER

クライスラーダッジヴァイパー HIGH TORQUE

＜Dimensions＞ Length:4470mm/Width:1924mm/Height:1146mm
Wheelbase:2443mm/Front Track:1514mm/Rear Track:1538mm/Weight:1248 5kg
＜Engine＞ Configration:90-deg.V10 Normally aspirated/Capacity:7986cc/Bore ×Stroke:101.6 ×98.5mm
＜Other Features＞ Engine Position:Front/Drive Wheel:Rear
＜Performance Data＞ 0-400m:AT9.21 MT8.95sec./0-1000m:AT16.99 MT16.35sec.
0-96km/h:AT1 77 MT1.65sec./0-160km/h:AT4.19 MT3.79sec./Max.Speed:AT338 MT349km/h

パワフルなアメ車を象徴するかのような大排気量ユニットを搭載するダッジヴァイパー。フロントが重く アンダーステアが出やすいヴァイパーのパッケージは、典型的なFR車であり いかにドリフトを多用してコーナーを攻められるかが速さのキーになる。上まで回さず 低回転時のトルクをいかした走りをすることもこのマシンでは重要だ。

PIT
PIT

McLAREN F-1 GTR

マクラーレンF-1GTR HIGH SPEED

＜Dimensions＞ Length:4288mm/Width:1820mm/Height:1140mm
Wheelbase:2718mm/Front Track:1568mm/Rear Track:1472mm/Weight:1100kg
＜Engine＞ Configration:60-deg.V12 Normally aspirated/Capacity:6064cc/Bore ×Stroke:86 ×87mm
＜Other Features＞ Engine Position:Mid/Drive Wheel:Rear
＜Performance Data＞ 0-400m:AT9.10 MT8.89sec./0-1000m:AT16.75 MT16.33sec.
0-96km/h:AT1.85 MT1.84sec./0-160km/h:AT4.12 MT3.91sec./Max.Speed:AT355 MT369km/h

街乗りもできるレーシングマシンという異名を持つマクラーレンF 1は、4台中、最もピーキーでナーバスなマシン特性となっており ドライバーにはシビアなマシンコントロールが要求される。特にタイトコーナーでのドリフトでは、不意にスロットルを開けると簡単にスピンしてしまうため、そこをどう制御するかが腕の見せ所となる。

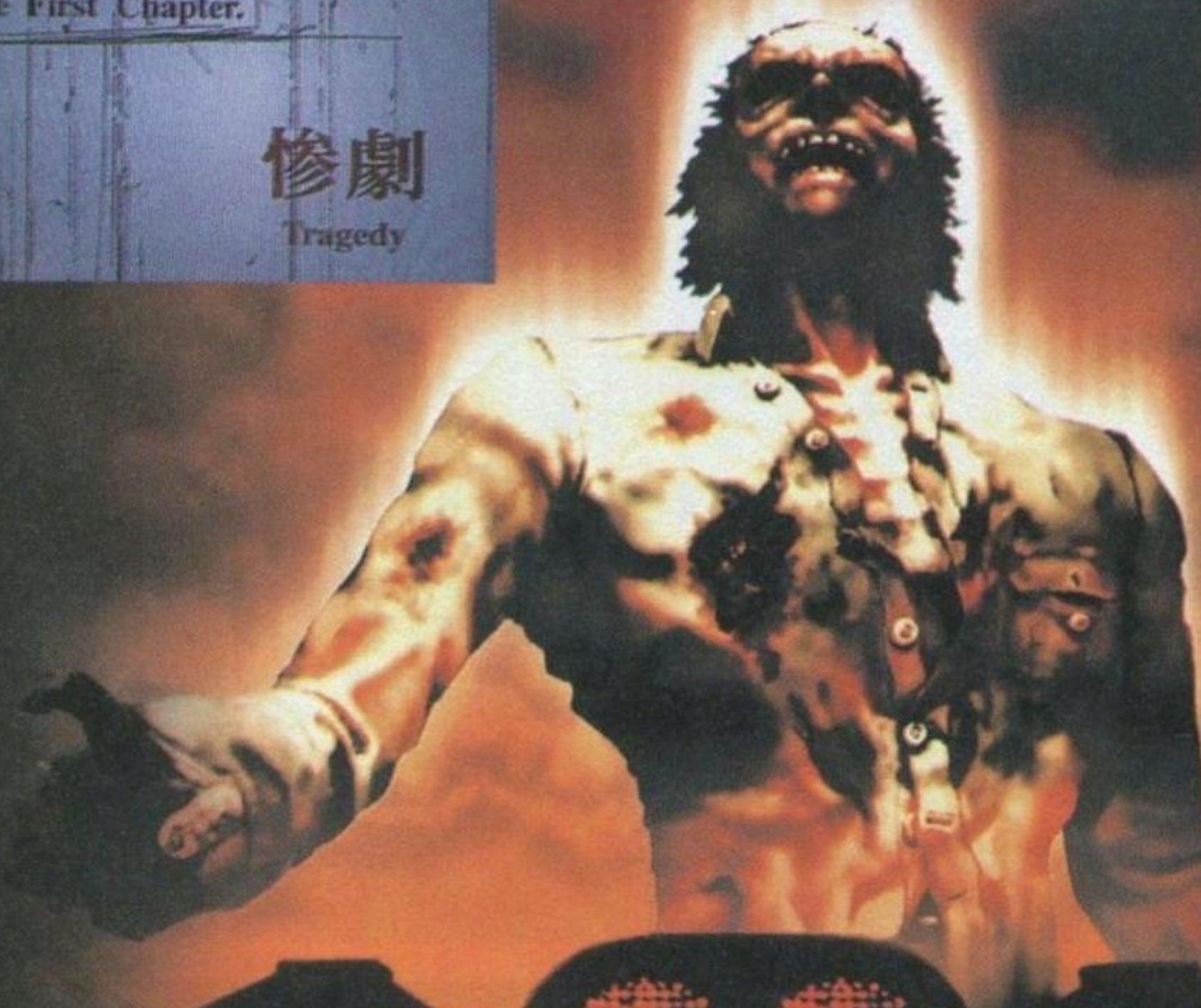
THE HOUSE OF THE DEAD

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

死の館で

決して振り向いてはいけない…

The First Chapter.
惨劇
Tragedy

PRESS START BUTTON

獲物をさがす屍たち…

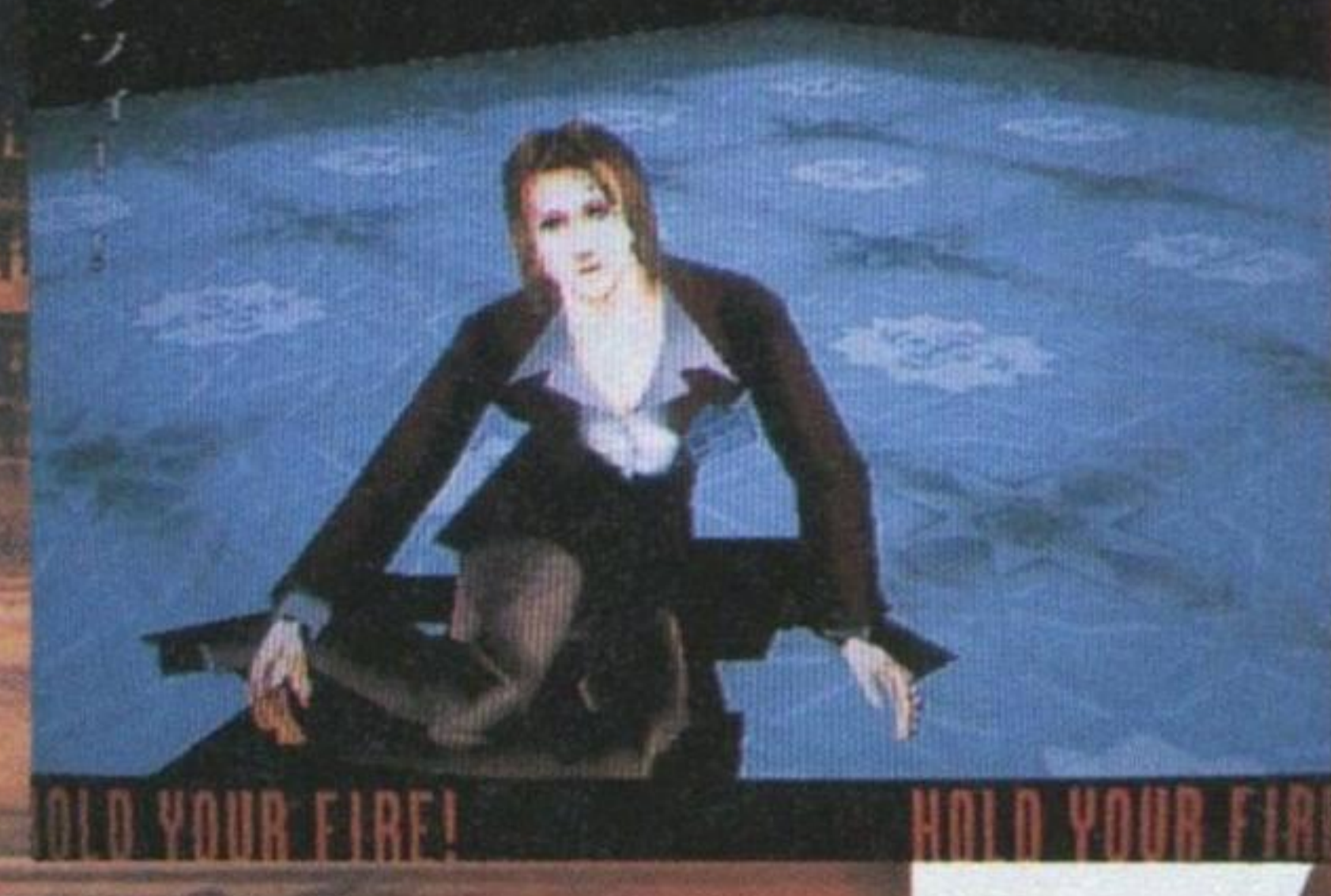
館の中には、腐敗した身体を持つゾンビや、この世の生き物とは思えないモンスター達でひしめいている。

行方不明となった研究員と、婚約者のソフィは一体どこに……。そして、この館の秘密とは何なのか。２人の男が解明していく。

HOLD YOUR FIRE!

●セガ●３月下旬稼働予定
●ガンシューティング
●２人同時プレイ可能
●MODEL2基板

●ストーリー●

西暦1998年12月18日、遺伝子研究所"DBR corp."の研究員が謎の失踪をとげるという事件が発生。政府上層部は、事件の影にあたると思われるDr. キュリアンの館へ、２人の特殊工作員を送り込んだ…。

身の毛もよだつガンシューティング

飛び散る血や砕ける身体、グロテスクなモンスター、見ているだけでも背筋が凍るようなガンシューティングゲームを、セガＡＭ１研が制作。プレイヤーは特殊工作員トーマス・ローガン＆Ｇとなり、ある館内に囚われている研究員を救いながら、明らかになっていく館の秘密を知るのが目的である。ただしそこには、ゾンビやモンスターという凶悪な敵が待ち伏せているので、一筋縄にはいかない。

このゲームの特徴は、今までにあったような１本道の進行ではなく、プレイヤーの行動によって決まるということにある。かなり早い段階でこの選択肢がおとずれるので、初心者でも上級者でも、何回かプレイするうちに違った展開を楽しめるようになっている。例えば、ゾンビに襲われている研究員を助けられるか、見殺しにしてしまうかでも、分岐してゲーム展開が変わってしまうということだ。

G&トーマス・ローガン

くり返される惨劇の数々…

そこにいるのは悪魔なのか⁉

分岐のひとつ、ゾンビに襲われる研究員を助けることができれば、ライフアップとともにストーリーは進むべき方向を定める。

ここは地獄という言葉が似合う場所

次々と襲いかかってくるゾンビ達。すでに屍ということもあり、1発の銃弾だけでは倒すことはできない。

人を襲うゾンビは、何のためらいもなく武器を振りおろす。一瞬の躊躇は死を意味する。

次はお前の番だ!!

コラムス'97

●セガ●稼働中
●パズル●ST-V基板
●2人同時プレイ可能

光輝く宝石がポリゴンで一層美しさを増した「コラムス'97」。女性やサラリーマンに人気が高かったが今回は?

ロングランのその秘密

縦に3つ並んだ宝石の順序を入れ換えて縦、横、斜めに3つそろえば消える単純ルール。この斜めに消えるというところが高く積んでも一掃できる連鎖をよび、落ちてくる早さに慣れればどこまでもいけてしまいそうな感じがウケた秘密。'97でもこのルールが継承され、さらにバージョンUP。プレイヤーのテクニックが映えるゲームに仕上がっている。

いつまでも回転する宝石がちょっと画面を見にくくしているような気がするのだが……。

中央のゲージがいっぱいになると魔法石が登場。タイミングよく出現させるのもテクニックの一つ。

段位認定システム搭載

プレイヤーの動きをいつもCPUがいつも判定して最後に5角形グラフで表示。段位と今後のアドバイスまでしてくれるぞ。

技量より運のゲージが高くなるのはしかたないか?5、6級だとこんなにゲージはショボイ。精進、精進。

おこした連鎖をその場でリプレイ!

一人でプレイ中に大連鎖を起こすとその場で空いているもう片方の画面でその行程がリプレイされる。これはギャラリーにもアピール度満点。今回1列増えて7列になったことで以前より連鎖が組みやすくなっている。連鎖を見せつけるもよし、ハイレベルを目指すもよし、今時珍しく対戦はできないが長く遊べるぞ。

今までプレイを隣でみているだけの人にもうれしい機能。カップルならかっこいいところを見せてみよう。

もちろん2人同時にプレイできるが対戦ではない。あくまでも個人戦だ。高得点を出すには連鎖必要。

AOU 1997 アミューズメント・エキスポ スペシャルレポート

2月20、21日の2日間、幕張メッセにて1997年アミューズメント・エキスポが開催された。春以降に登場する注目のゲームを残さずチェックだ。

セガ スポーツ体感ゲームが続々登場

今回のセガは、VF3を中心としたAMショーのような派手さはなかったものの、スポーツ体感ゲーム「トップスケーター」や、ガンシューティング「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」といった新作が来場者の目を引いていた。もちろんMODEL3を使った「バーチャストライカー2」や「スカッドレースTWIN」も注目の的だった。また、メダルやプライズ、プリクラ系にもたくさんの行列ができていた。

バーチャストライカー2

最新CGボードMODEL3を使用し、キャラクターの動きもより滑らかになった「バーチャストライカー２」。対戦画面が大画面に映し出され、女性コンパニオンが試合を実況中継。

スカッドレースTWIN

好評稼働中の「スカッドレース」の通信対戦バージョンが初お目見え。様々な変更点が加わりより熱いレースが体験できるぞ。

注目の新作ゲームが続々と出展

トップスケーター

スケートボードをモチーフにした体感ゲームが新登場。人気スポーツだけに期待の高まる一作だ。

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

館に巣くうモンスター達から、捕らわれた人々を救出する、セガにしては異色のホラー系ガンシューティング。ストーリーの分岐システムがポイントか？

プライズ&メダルは？

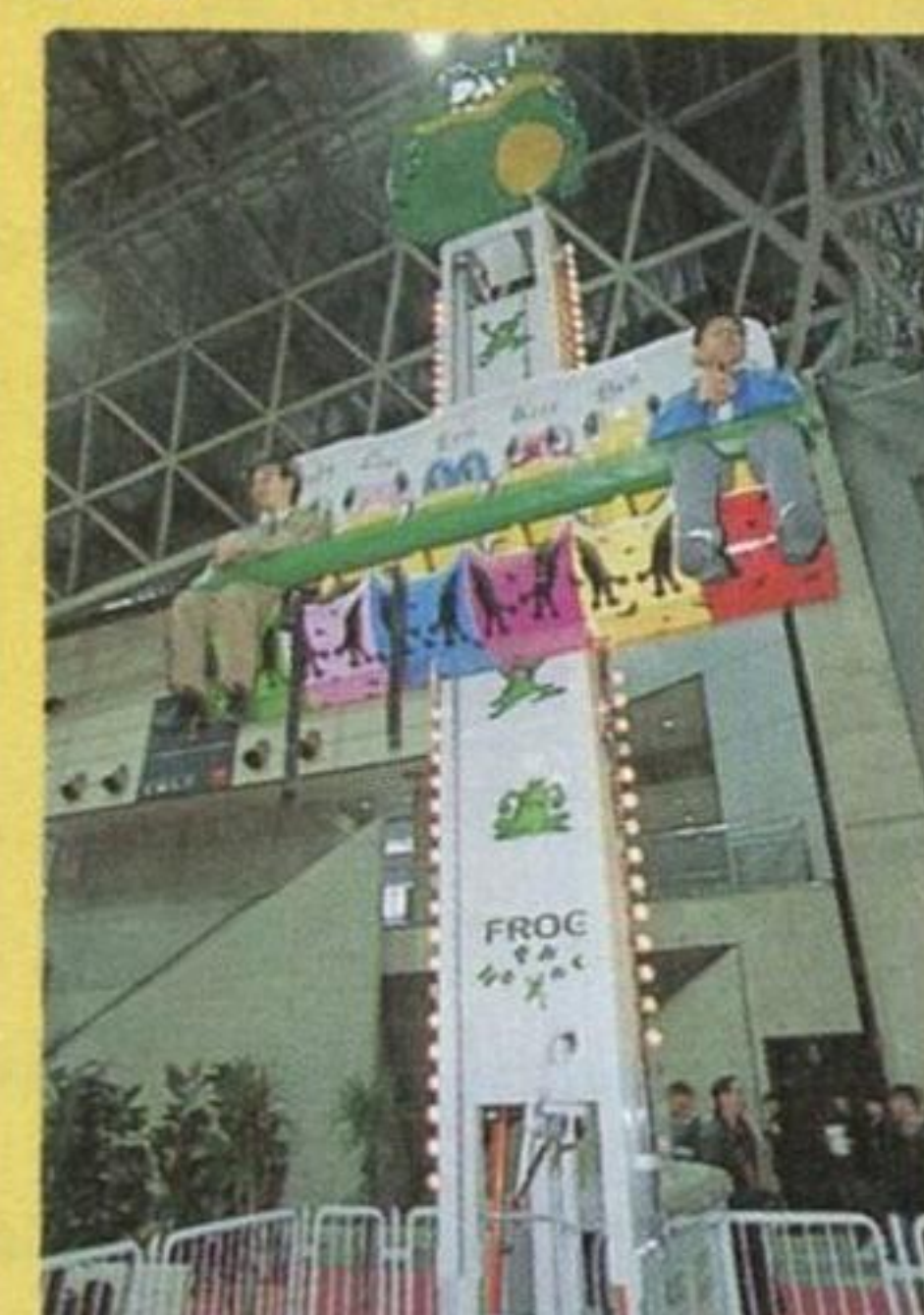
実用的なアイテムとディズニー系が目を引いたプライズ。

「ロイヤルアスコットII」など、メダルゲームも充実。

こんなところにも注目してみよう

ハードな体感ゲーム(?)が目立ったぞ

今回あちこちのブースで目立っていた大型体感ゲーム。ハードな動きをするものが多く　これからのアミューズメント施設でも、ひときわ注目を集めそうだ。

高く上がる！

会場を見渡せるほど、高くまで上昇しスリルが味わえる、「フロッグホッパー」。落下時に上下に動くのが楽しい。

ナムコからは自転車を漕いで回転する、もっともハードなゲームが登場。

「MFX-3000」もバージョンアップして登場(SNK)。

プリクラ人気は未だ健在。シールだけでなく　名刺やメッセージカード　スタンプなど、写真を使った色々なアイテムが作れるようになった。

女子高生の人気アイテムがたくさん

さまざまなブースに、顔写真を撮影する筐体が置かれていた。フレームのバリエーションも増え、有名人を使ったものも登場。どこも長い行列ができていた。

ナムコ 目玉は期待の「鉄拳3」!

ナムコブース最大の目玉は、固定ファンも多く根強い人気のある鉄拳シリーズの最新作「鉄拳3」。従来の人気キャラに加えて、10人の新キャラクターが登場し、「軸ずらし」「空中での姿勢制御」などのシステムが加わり、対戦も大いに盛り上がりを見せた。また筐体上部に電光掲示板のついた新筐体「サイバーリード」も展示されていた。

トラックボールを使用した新感覚レースゲーム「アルマジロレーシング」が新登場。また「子育てクイズ マイエンジェル2」や「アルペンレーサー2」など人気ゲームの続編も出展していた。

タイトー 名作ゲームの続編が多数登場

「アルカノイド リターンズ」「Gダライアス」「まじかるで〜と」など、シリーズ最新作が数多く出展されていたタイトーはそれぞれのゲームを使ったゲーム大会を数多く行い、大盛況。賞品を目指して何度もトライする人も。

今回初出展が多かったタイトーでは、JR線の運転をリアルに再現したCGシミュレーションゲーム「電車でGO!」が、注目を集めていた。

最新3DCGボード「TAITO WOLF(タイトーウルフ)」を使ったデモがビデオで上映されていた。このボードを使用したゲームの第1弾「サイキックフォース2」も初公開。

カプコン 2大格闘ゲームの新作登場で人気集中!

「ストリートファイターⅢ」と「ヴァンパイア セイヴァー」の出展で格闘ゲームファンが押し寄せたカプコンブース。

横スクロールアクション「バトルサーキット」や、似顔絵をスタンプにできる、スタンプ自販機「マイスタンプ」、メダルゲーム機など、格闘ゲーム以外も充実していた。

SNK 体感ゲーム&サムライスピリッツの新作を出展

ブース内は話題のバンド「B.O.F.」の演奏が行われていたほか、写真付きシール製造機「ネオプリント2」は、SNKの人気キャラクターがフレームになっているニューバージョンを展示していた。

「サムライスピリッツ」の新作が3D格闘として開発中とのこと。この事実に多くの来場者がビデオに釘付けになった。同時に「NEOGEO64」の発売も発表された。

ジャレコ

チームバトル麻雀「ブランニュースターズ」とレースゲーム「オーバーレブ」が初登場。

バンプレスト プライズ商品が目白押し 目玉はたまごっちグッズ?

人気アニメの商品が多数展示されていた。話題の「たまごっち」グッズも多く キーホルダーやCDなどが注目を集めていた。異色なものではイワトビペンギンの「スクリーンセイバー」などがあり、プライズ商品が充実。

ポケットモンスターの商品が数多く並んでいたほか、セガサターンで発売予定の「センチメンタルグラフティ」のプライズ用ポスターもあった。ビデオゲームはクイズゲームの「セーラームーン」が。

サミー

つねに自分の視点で進んでいく麻雀ゲーム「ハイパーリアクション2」を出展。

コナミ プライズ&ゲームでときメモ大人気

ハンググライダーを楽しめるスポーツ体感ゲーム「ハングパイロット」、ガンシューティング「オペレーション サンダーハリケーン」の2つの大型筐体ゲームを出展。

2人の思い出をプリントアウトできる「ときめきメモリアル おしえてyour heart」。

ときメモのプライズ人気はかなりのもの。今回の新商品はすべてチェックしたかな? 今回のビデオゲームと合わせて、コナミブースは男性客でにぎわっていたぞ。

アトラス プリクラ人気はまだまだ衰えず

アトラスはプリクラだけではない。縦スクロールシューティングゲーム「首領蜂」の続編「怒首領蜂」がタイトーブースに出展されていた。

有名人やアニメキャラがプリントされるプリクラの新フレームも人気が高かったが、プリクラを入れる、キーホルダーやノートなどのグッズも充実していた。

テクモ

すでに好評稼働中の「ギャロップレーサー」「デッド オア アライブ」を出展。

彩京

シューティングファンに人気の彩京からは、横スクロールシューティング「ソルディバイド」が発表され、パワーアップしたビジュアルが目を引いた。

Public SPACE

AM2研 EXPRESS FOR SEGAMAGAZINE AM2研責任編集

とうとう発売されたスカッドレースガイドブック。今回はガイドブック制作にかかわったAM2研スタッフ２人の対談をお届けしよう。

Vol.3 スカッドレースガイドブック、今明かされるスタッフ苦労話

AM2研パブリシティデザイナー 山中 公

CGアートワークの最終レタッチを担当。深夜、黙々と仕事をする彼の姿があった。

AM2研パブリシティ 梅田浩二

サタマガ読者にはすでにおなじみのウメ。ガイドブック制作では企画、編集を担当。

デザイナー同士の打ち合わせが必要

山中■お疲れ様でした。
梅田■いやいや。どうかね、このガイドブックは。
山中■いいと思いますよ。企画からして、今までにないですからね。AM2研パブリシティで本を作っちゃうっていうのは。

・・・・・・・・・・・・・・・

梅田■反省点としてはエディトリアルデザイナーともうちょっと密に連絡を取り合って、キッチリやりたかったっていうのはあるね。
山中■今回は完全に分業でしたよね。それやりだしたらものすごい時間がかかっちゃいますよね。レンダリングはスカッドレースのCGデザイナーでしょ、レタッチはパブリシティデザイナーでしょ、そしてエディトリアルデザイナーが割り付け。それがひとつのフロアにいて、一緒に進行していったら、またそれはそれで違ったものができたかも。
梅田■でもまぁ手前味噌だけど、うまく交通整理はできたと思うよ。どうなることかと思ったけど、編集の仕事って結局のところ、そういう交通整理だし。

・・・・・・・・・・・・・・・

梅田■ポジ加工はエディトリアルデザイナーからの指示がアバウトだったよね。意外と普通のレイアウトだったよね。
山中■そうなんですよ。僕の中では、こう凝ったレイアウトにしてくれると思っていたんですけどね。始めからこういうのがわかっていたら、もっと違った加工をしていたかもしれませんね。例えば、この富士スピードウェイのF40、結構気合い入れてエフェクト入れたんだけど、まさかこんな小ささかったとは(笑)。買った人には、ルーペで見てもらいたいですよ(笑)。この大きさだと版ズレしているみたいですよね(笑)。これはくれぐれも、版ズレではありません。狙ってますから。
梅田■スタッフ集合写真もそうだよな。これ、たまに言われるんだ。
山中■「何だこれ。色味おかしいんじゃないか？」って？　これも凝ったんだけどなぁ。
梅田■でも筐体はいい感じだよな。

・・・・・・・・・・・・・・・

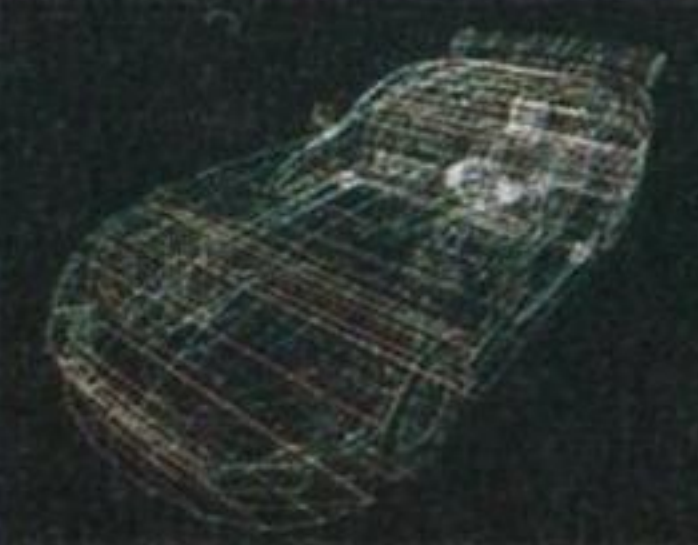
梅田■ところで、レタッチはどうだった？　結局ブラーだよね？
山中■そうですね。あとは各クルマの角をとって丸くして。
梅田■モデラーの廣吉さんが喜んでたよ。「あの四面図、すごい細かいところまで直してある」って。
山中■いや、それが今回の僕の仕事ですから。スーパーバイザーの山口さんがクルマ雑誌関係者だけあって、指示が細かいですよね。
梅田■ブラーって、やっぱりここまでやらないとまずいんだよね。
山中■かけないと、背景とクルマの位置関係とかがおかしくなっちゃうんですよ。あと、背景が綺麗すぎて手前に出てきちゃったり。
梅田■難しいね。
山中■画面写真はすごくいい感じになりましたね。こうやってみると、わざと何か効果を狙っているみたいで。
梅田■結果的に、走査線とか見えてるから味があるよね。暗闇に浮かぶブラウン管って感じでさ。

・・・・・・・・・・・・・・・

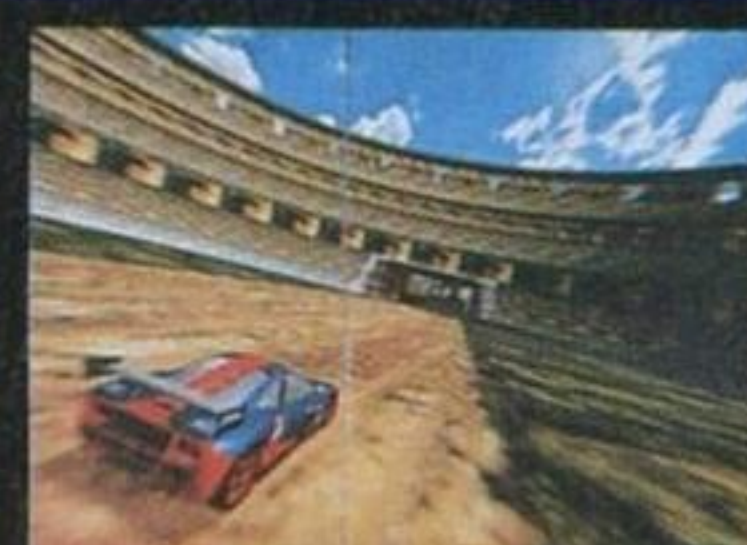
梅田■結局、約4カ月もかかったよ。どうなることかと思ったけど、無事にできてホントよかった。
山中■ゲームをやらない人でも、クルマに興味がある人だったら買ってくれるんじゃないですかね。
梅田■そういう人を狙っているんだけどね。まあこれからも、いろいろと出し続けていきたいね。
山中■ええ、頑張りましょう。

とうとう完成した本を前に２人とも終始笑顔が絶えなかった。

ガイドブックCGはこうして作られた！

CGアートワークは完全な分担作業。一枚のCGが本に載るまでには５人の人間がかかわっているのだ。

モデリング 廣吉 明
CGの元となるオブジェクトをワイヤーフレームで作っていく。

→ **CGレンダリング** 佐藤大輔 山中淳一
カメラアングル、ライティングなどを決めたら、レンダリング開始！

→ **レタッチ** 山中 公
レンダリングされたCGに様々な加工を施して１枚の作品に仕上げていく。

→ **アートディレクター** 北村一夫
文字のデザインなど、本にしたときのデザインをここで考える。

AM3研 AM3研責任編集

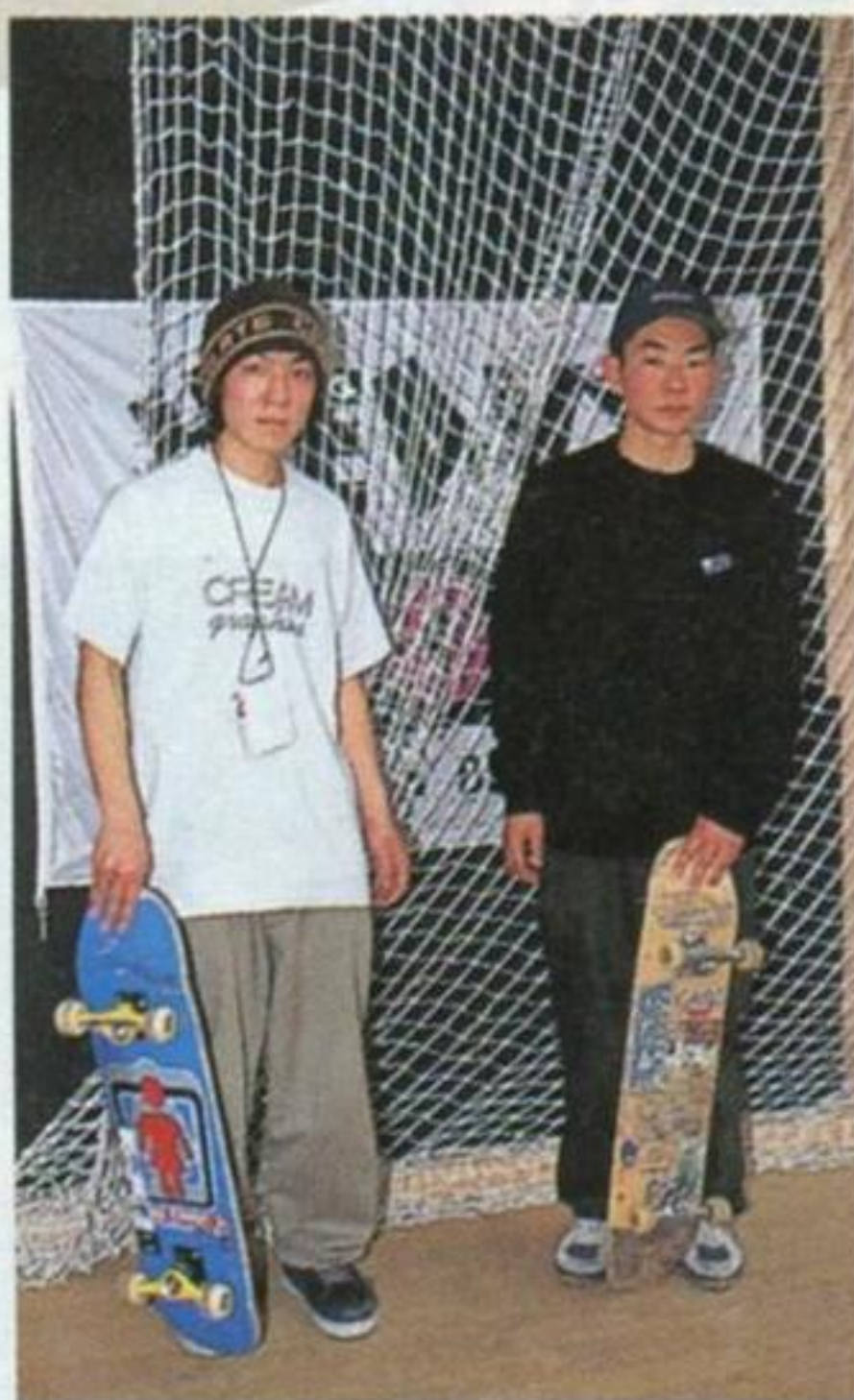
実録! パブな二人

第参話 怪! ビッグサイトの魔人(本文とはあまり関係ありません)

広報部隊頭目
ノリマキ教授(ノ)
L.A.出張したカトーにAir-Maxを買ってきてもらえず、無名ブランド靴に「エアマックス」と書いて履いているAM3研PR隊長。天然もの。

広報部隊黒板消し係
カトー少佐(カ)
体力ゲージが赤く点滅した時に特殊コマンドを入力すると過労で倒れる技を持つモビルアーマー。養殖もの。

アクティブコレクション入口の前に佇むカトー少佐。キミの前途に栄光あれ!! ランプを滑走するスケーター達。ゲーム中にもこのスリルがあるのだっ!!

(ノ) …このコーナーも3回目だねぇ。
(カ) そうですねぇ〜。
(ノ) でもすごいよねぇ、カトー君!! とうとうお便りが来るようになったねぇ〜。
カトーに手渡された2通の手紙。とうとうこのコーナーにもお便りが来たのだっ! こみ上げる激情に彼は熱き涙を流し、神に感謝した。
(ノ) …まぁでもねぇ。たった2通じゃぁねぇ。
(ハ) …(クッ!!)
(ノ) …このコーナーのタイトル変わっちゃったね。
(カ) えぇ、諸事情により…(ギリギリ!!)。
(ノ) ほぉ〜、あんまり冴えんなぁ〜。こぅ、ビビッドなアチテュードを……。
(カ) (……くっ!! もはや…ゆるせぬっ!!)きぃっさまぁ〜!! たたっ斬りゃぁ〜!!
(O部) カトー殿、殿中でござるぞ!!
(ノ) 皆の者、であぇ〜!! であぇ〜!!
(F井) カトー殿、ご乱心〜っ!!
読者代表O部 F井
このコーナーの熱狂的読者。お便りをくれたので特別出演。この文章についてこれるとはヌシら筋モンじゃな?
と、いうわけで今回も単独行動してしまうカトー少佐。それでいいのかっ!!
プルルルル〜!
カチャ!
(カ) はい。AM3研パブです。
(S木) あ〜、カトーさん。S木ですぅ。今日の「TOP SKATER」の取材の件なんですが…。
(カ) (げげっ!!)えっ? あぁ、ハイハイ。今日ですよね。
(S木) 忘れてたんじゃないでしょーねぇ。
(カ) (ず 図星っ!)そ、そんなことないですよ。
(S木) じゃあ、早く行きましょー。
セガマガ編集者 S木
女子高生を語らせるとAM2研ウメ氏とセガの双璧をなすシリアルキラー。ウメ氏とコンビ「ダーティーペア」を結成。例のそれとは別物。遠海もの。
……と、いうことでやってきた東京ビッグサイト。今日(2/14)は、ここ東京ビッグサイトで「アクティブコレクション」というボードスポーツの商品展示会が行われています。ここにAM3研が誇る新作スケボービデオゲーム「TOP SKATER」の映像素材が提供されているため、その確認にやってきました。
(カ) S木さぁん、今日はバレンタインですよ? 何でオレ達こんなトコにいるんスカ?
(S木) えぇいっ! うるさイ!! 独身生活26年、こんなこともあるわいっ!! キビキビ歩けイ!!
(カ) いやぁ、オレはこんなこと一度も……。
(S木) えぇ〜イ!! みなまで言うなっ!!

撮影に協力してくれたスケーターの方々。

A.D.ONEブースにて、ゲーム中に登場するシューズと栄光のプロモーションビデオを前にニヤリ!!

やっぱオネイサンとの記念撮影は取材の基本でしょ? バレンタインだし……。
A.D.ONE最高っ!! ちゃんとPOPも出してくれてるぜっ!!

(カ) はっはっは、まぁまぁ。おっ! 着きましたよ。
映像素材を提供しているメーカーの1つ「VANS」のブース。果たして素材を使ってくれているか……。
(カ S木) な、ない〜!!
(S木) んなっ! どーゆーこっちゃぁ〜!! キサマぁ〜、ホントに素材出したのかァ??

クールなトリックを間近で見れるとは……いいねぇ〜。

(カ) あったりめぇだぁ!! このバカ男ぉ!!
(S木) なっ、バカ男ぉ…た、タイホだ!! タイホだっ!!(by赤塚)
(カ) う〜む、でも何で?
(S木) う〜む、そりはキサマの日頃の行いが悪いからじゃな。

VANSブースの前でパチリ。ゲームに協力してくれてありがとうございます

(カ) …キ、キサマ 斬るっ! てなことを言ってる内に、もう1つの素材提供メーカー「A.D.ONE」のブースに着く。ブースには後光が差し、眩いばかりのオーラが屹立していた。
(カ) こ、この光は……。
(S木) おぉ、まさしくこれは…。
見覚えのある超かっちょい一映像、クールでホットな「PENNYWISE」の音楽。
(カ・S木) うっしゃぁ〜!!
(カ) やりましたね、S木さんっ!!
(S木) あぁ、やったな、カトー。
(カ) あっ、美人っ!! ねぇねぇ、オネーさんっ!! 一緒に写真取んない? 今この下男がカメラを…。
(S木) だ、誰が下男じゃあ〜!! キ、キサマァ〜!! たたっ斬りゃぁ〜!!
(O部) S木殿、殿中でござるぞ!!
(カ) 皆の者、であぇ〜!! であぇ〜!!
(F井) S木殿、ご乱心〜っ!!
〜リフレイン〜
と、いうことで今回もよくわからん内容になってしまったAM3研コーナー。今回紹介したAM3研超大作「TOP SKATER」は、4月に全国のAMスポットに出回るぞっ!! みんなCheck It Out!!

©ダイナミックプロ

SEGA Magazine Special Gravure

©SEGA 1996

【21世紀に向けたストリートファッションリミックスタイプ（アニカジブレンド型）】

近年、ストリートカジュアルは、音楽、映像と様々なメディア要素を消化しながら定着してきました。海外からの逆輸入と本人達が育った環境が加味されたアニメカジュアル“アニカジ”はブレイク寸前でビックタイトルを強く望んでいる。　ex. 期待されるタイトル…電脳戦機バーチャロン、LAST BRONX東京番外地　デビルマン、SPAWN、攻殻機動隊、ガンダムシリーズetc…

アニ

JAPANIMATION MODE

デジタルゲーム、及びマンガ、アニメ…
アニカジ特集第二弾！今回はアニカ…
さて、君は何系アニカジ？

【'96年までのストリート　ファッション（カルチャーブレンド型）】

古着系、フレンチ系、スポーツ系をベースにロリータや、バービー風、テクノ風と枝分かれしてきた渋カジ '94年のミュージシャン先行型ファッション '95年のレトロカルチャーブーム、'96年のスニーカー大ブレイク、とそれぞれにカルチャーのリミックスがあって、様々な形をとりながら、互いに影響を受け合っている…という系譜があります。

©KONAMI

'96～'97にブレイク中のコスプレ系

©HEADROOM

VR.JAGUARANDI -front view-

古着系

バービー系

フレンチ系

スポーツ系

古着×フレンチ系

バービー×フレンチ系

40s＆ 50sモード×フレンチ

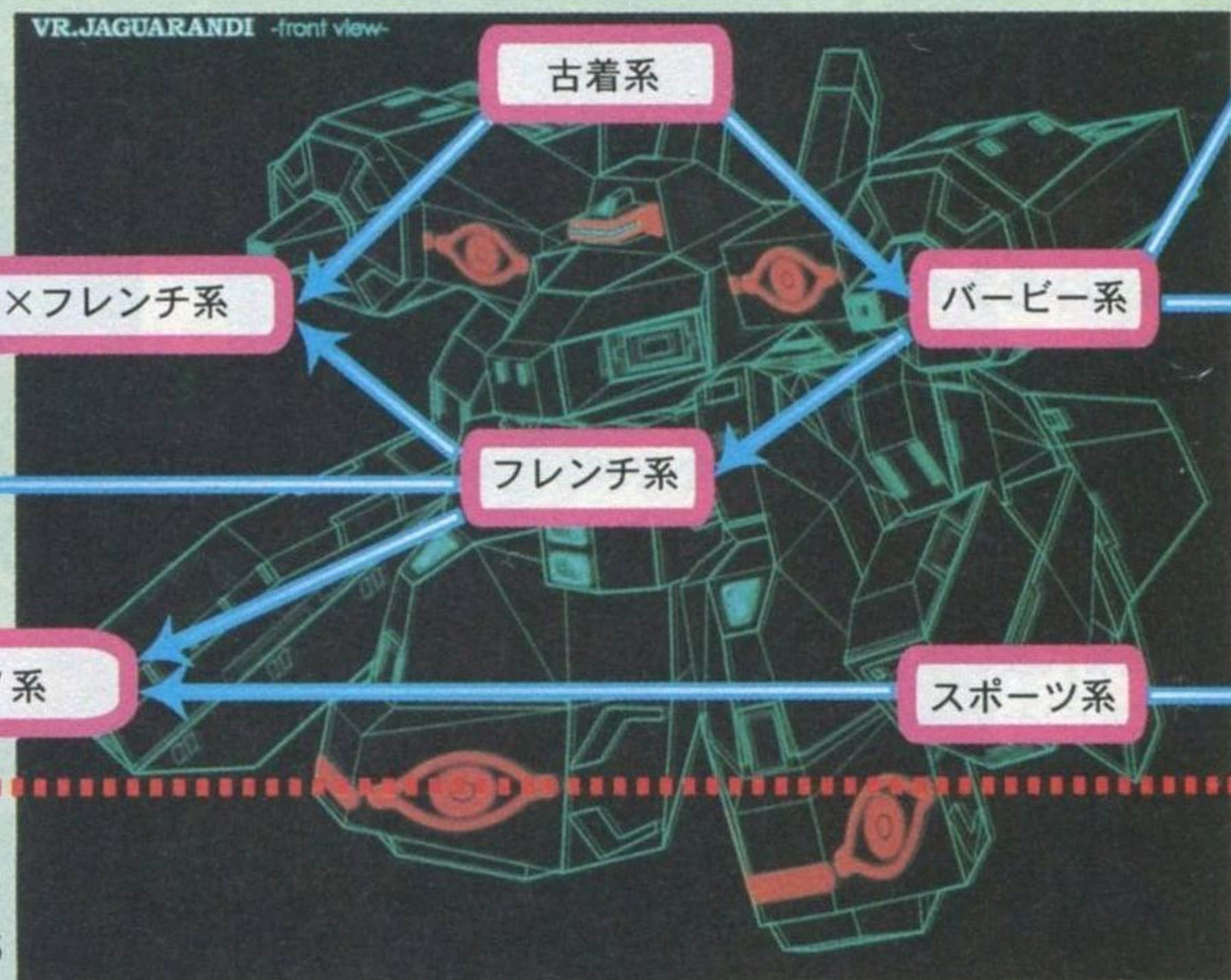
おキレイスポーツ系

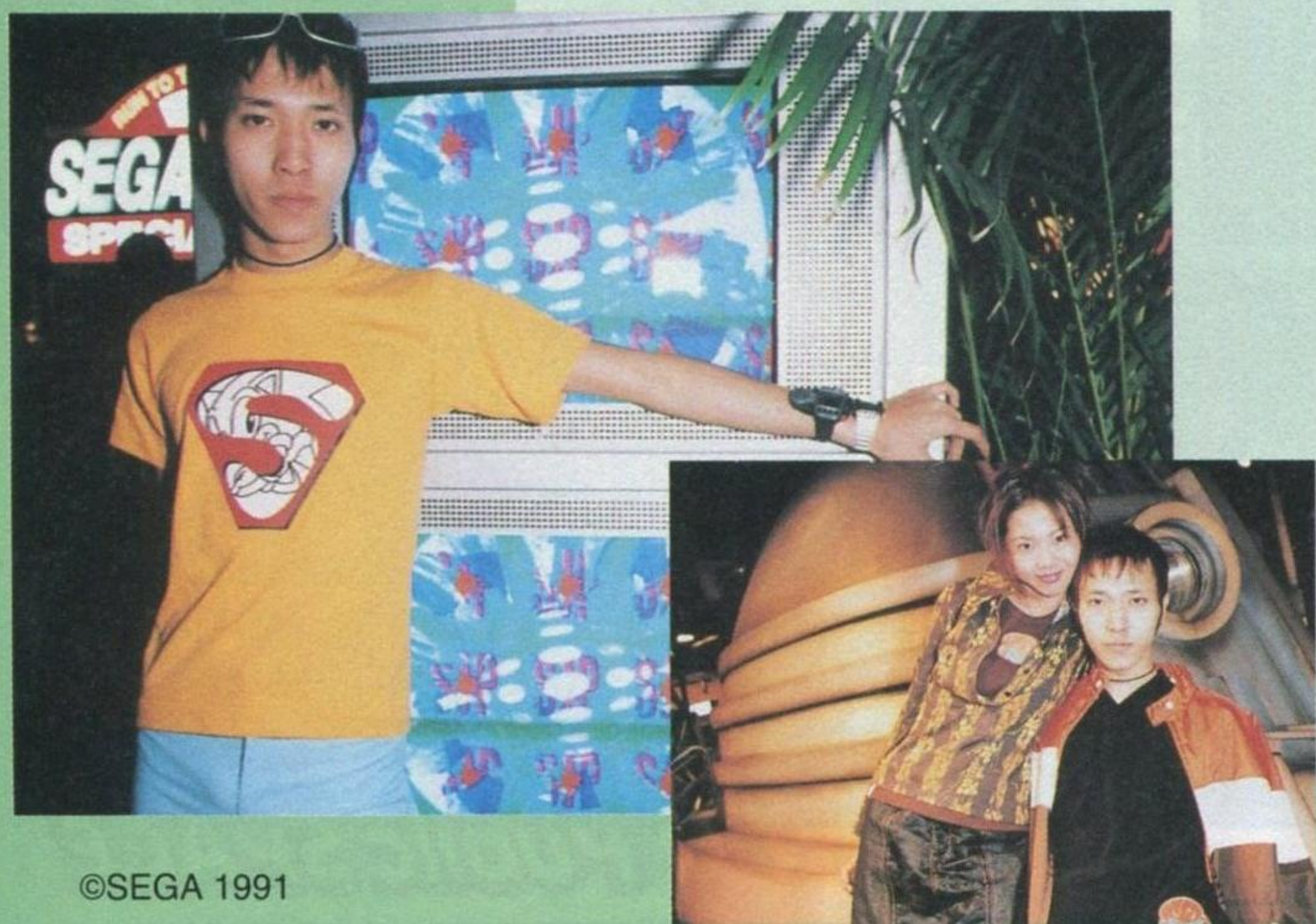
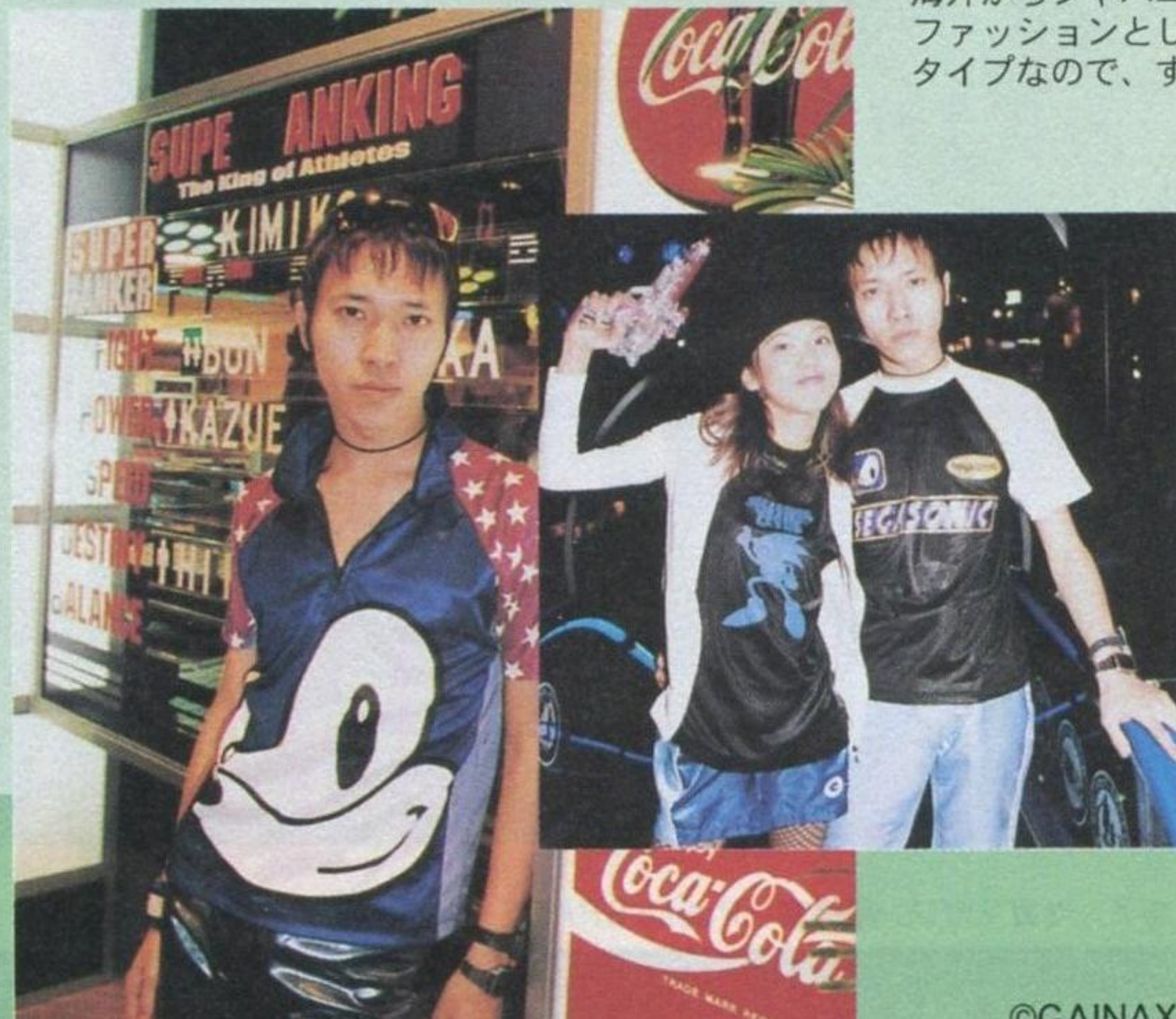
近年、アシッドの流れを汲んで再ブレイクしたテクノ系

'96～'97に共通した大トレンド
60s＆'70sテイスト
COOLタイプ

©SEGA 1995

おキレイ系アニカジ

お上品さが売りな為、他に比べて分かりにくいが、一番ファッションセンスが良いと感じているので、有名なアニメのロゴタイポやカラーリングにこだわっている。又、ディティールやカラーコーディネートにサイバー感覚をプラスするのが今年風。

テクノ系アニカジ

ハイテク素材+ハイテクプリントで、キャラクターをデザインものの アイテムにアレンジ。　近年海外からジャパニメーションをモチーフにしたファッションとして逆輸入形式で浸透してきたタイプなので、すでに市民権を得ている。

©SEGA 1991

©GAINAX/Project Eva.　テレビ東京　NA

メディアワークス刊行

カジ

キャラクターをモチーフにしたファッションカテゴリー
に至るストリートファッションの系譜をチャートで紹介。

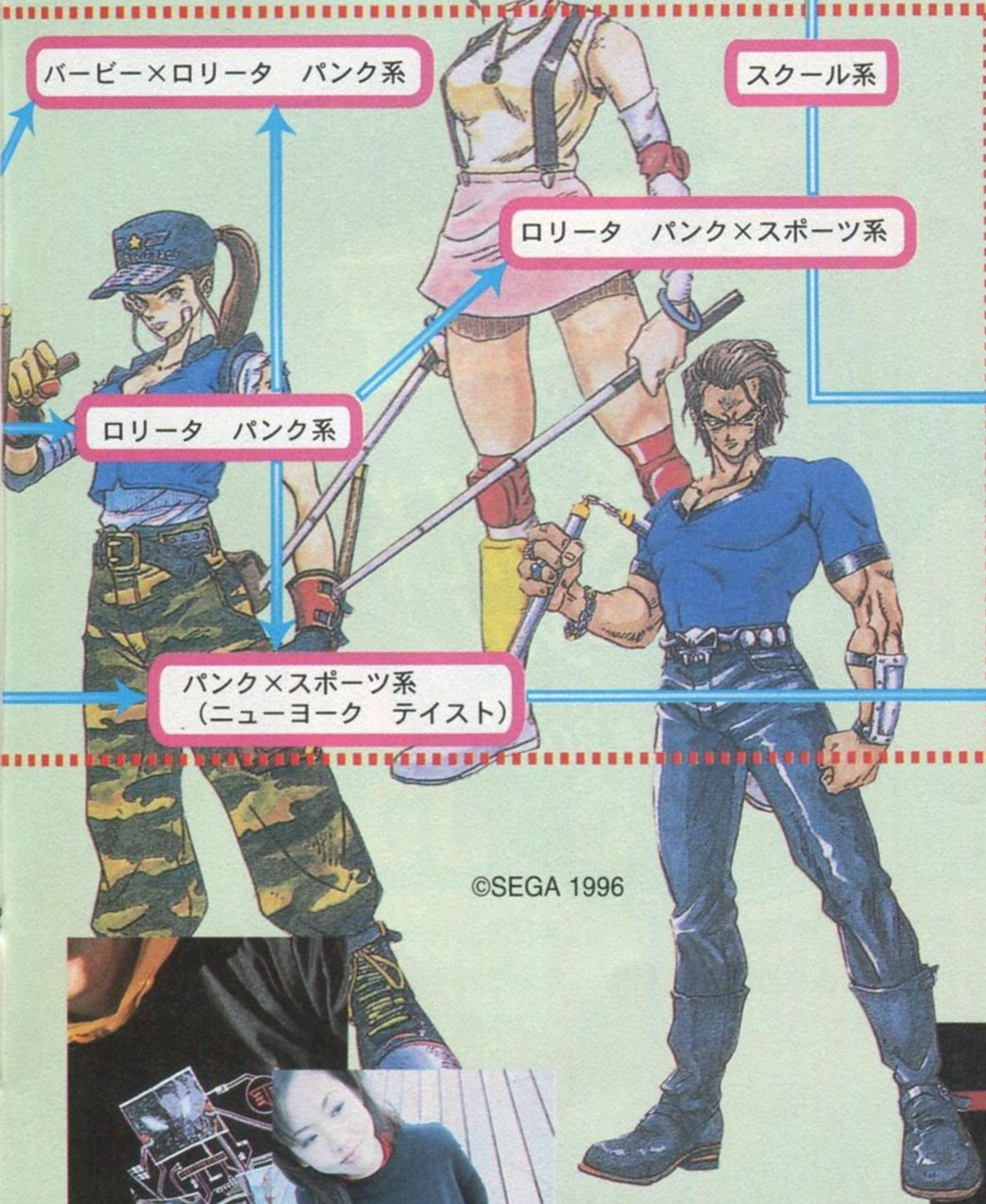
ロリータ系アニカジ

近年ブレイクしっぱなしですっかりGAL文化の定番、チビT系タイトアイテムに、甘いキャラクターやデフォルメキャラクター達をアレンジ。プリントのみにとどまらずディティールにキャラクターの特徴を盛り込み、全身コスプレとなる要素も含んでいる。さらに今年は、バナル感覚でコーディネートしたい。

バービー×ロリータ　パンク系

スクール系

ロリータ　パンク×スポーツ系

ロリータ　パンク系

'96～'97に共通した大トレンド
'60s＆'70sテイストHOTタイプ

パンク×スポーツ系
（ニューヨーク　テイスト）

スポーツ系アニカジ

Tシャツやトレーナー、ウィンドブレーカー等の定番アイテムに、サイバー感覚あふれるグラフィックを配し、有名アニメから超コアなキャラクターまでを網羅するボリュームゾーン。プリント技法もシンプルなラバーから、転写、蓄光、反射といったハイテクプリントまでさらなるバリエーションが期待される。

KIRIN Beverage

ミルクまろやか、
午後のロイヤル。

KIRIN
午後の紅茶
Royal
種類別 乳飲料
牛乳30%

英国伝統のミルクティー。

午後の紅茶
ロイヤル
Royal
新登場

牛乳30%

KIRIN
午後の紅茶
Royal
種類別 乳飲料
牛乳30%
英国伝統のミルクティー

紅茶でなくちゃ ダメなんだ。

キリンビバレッジ株式会社

セガ関連の情報はコレでチェック！

NEW ITEM

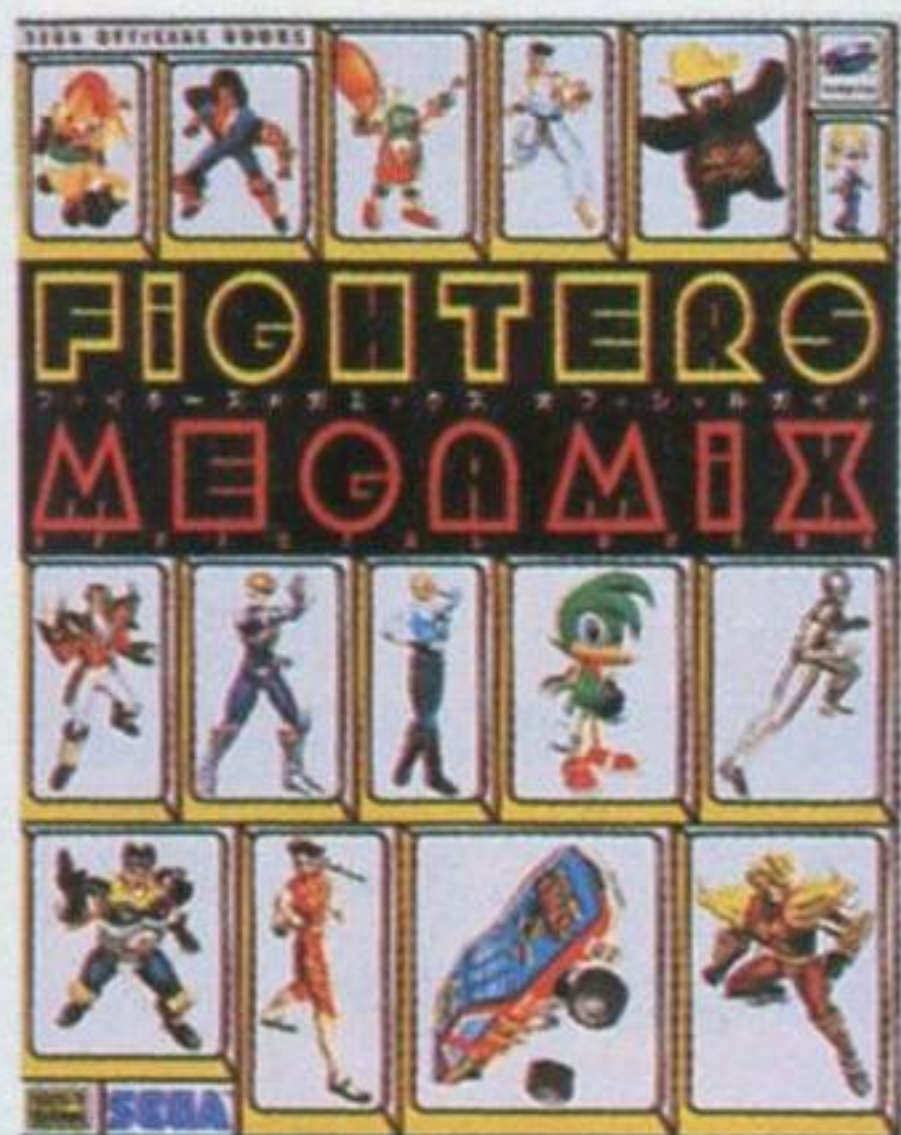
BOOK・CD・VIDEO・TOYS・CARDS・・・etc

BOOK

サターン版のメディアがついに動き出す！　「メガミックス」の全キャラフォローはスケール大！

攻略本　ファイターズメガミックス オフィシャルガイド

●セガ●1,500円

発売中

オールカラー224ページのボリュームもさることながら、全32キャラをフォローしている内容の充実ぶりは納得がいくはず。これ一冊ですべてまかなえます。

攻略本　電脳戦機バーチャロン パーフェクトガイド

●ソフトバンク●1,300円

発売中

コンパクトなA5サイズに攻略方法のたけを詰め込んだパーフェクトガイド。基本操作から応用、そして各バーチャロイドの戦術ほか多数、読みものまで充実、凝りに凝ったフルカラー208ページ。

攻略本　電脳戦機バーチャロン パイロットマニュアルフォーサターン

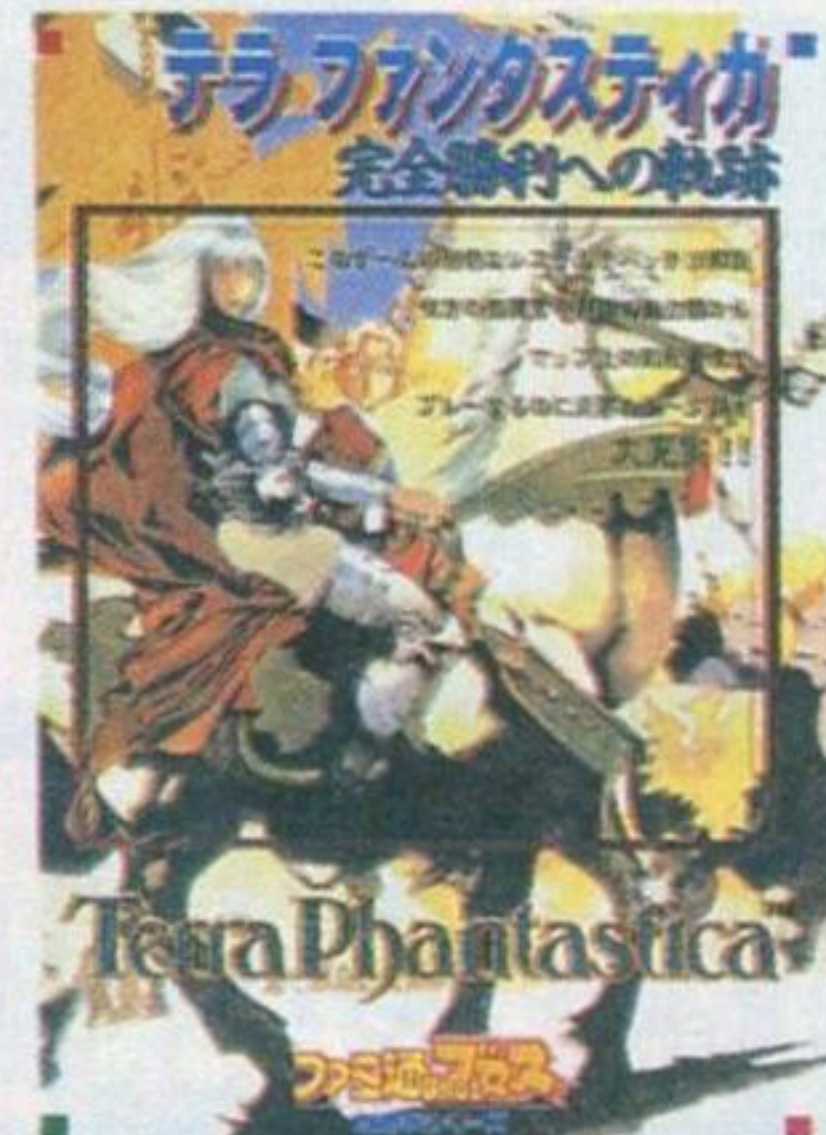
●アスペクト●1,500円

発売中

サターン版「バーチャロン」完全攻略マニュアル。機体別攻略は全キャラ細部に至るまで完全フォロー。亙氏インタビューやガレージキット紹介など、ゲームとは少し違った方面の楽しみ方も完全網羅。

攻略本　テラ ファンタスティカ 完全勝利への軌跡

●アスペクト●780円

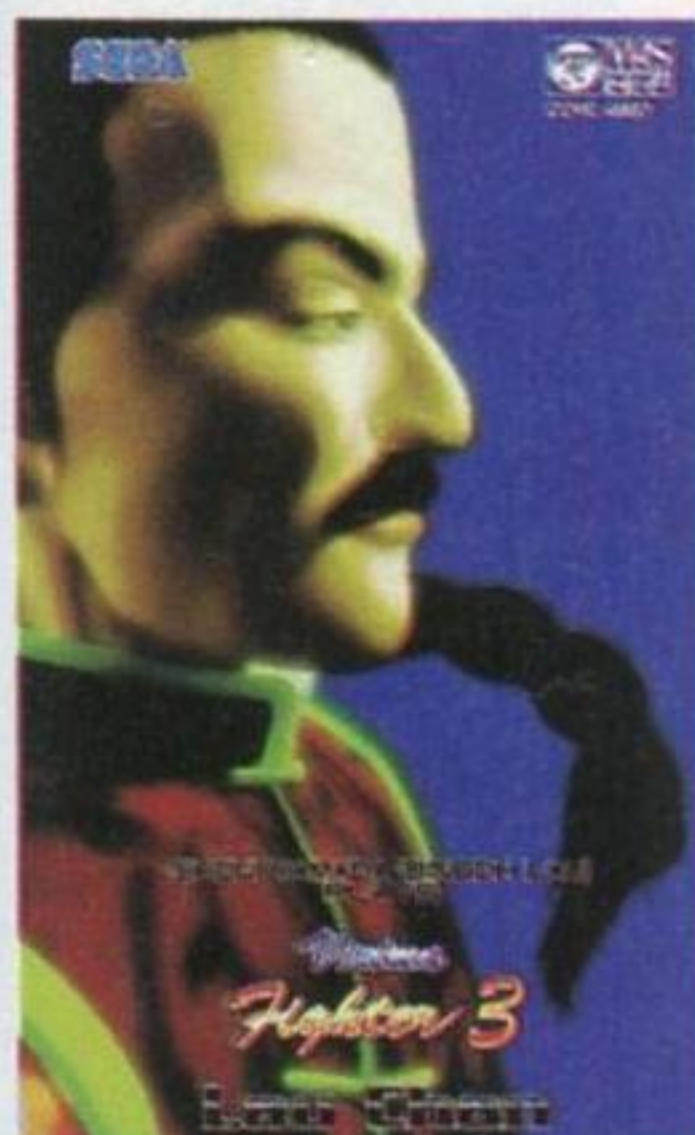
発売中

サターンの名作シミュレーションRPGの攻略本が発売。解けなかったステージも、この本ならマップを中心にクライマックスまで案内してくれます。そして感動のエンディングを自分の目で確かめよう。

VIDEO

これで完全解決！　あとは全キャラ揃えてみるのも、好きなキャラを徹底研究するのも思う存分楽しめる。

攻略ビデオ　バーチャファイター3 キャラクター別攻略ビデオ VOL.10　ラウ・チェン

●セガ●2,800円(税抜)●30分

3月20日発売

キャラ別攻略ビデオ第10弾はラウチェン。プレイヤー貧乏ラウ。雑誌などでは表面に出てこないものの、関東のラウ使いは名を耳にしたことがあるはず。彼の安定したうまさを、このビデオで研究しよう。

攻略ビデオ　バーチャファイター3 キャラクター別攻略ビデオ VOL.11　リオン・ラファール

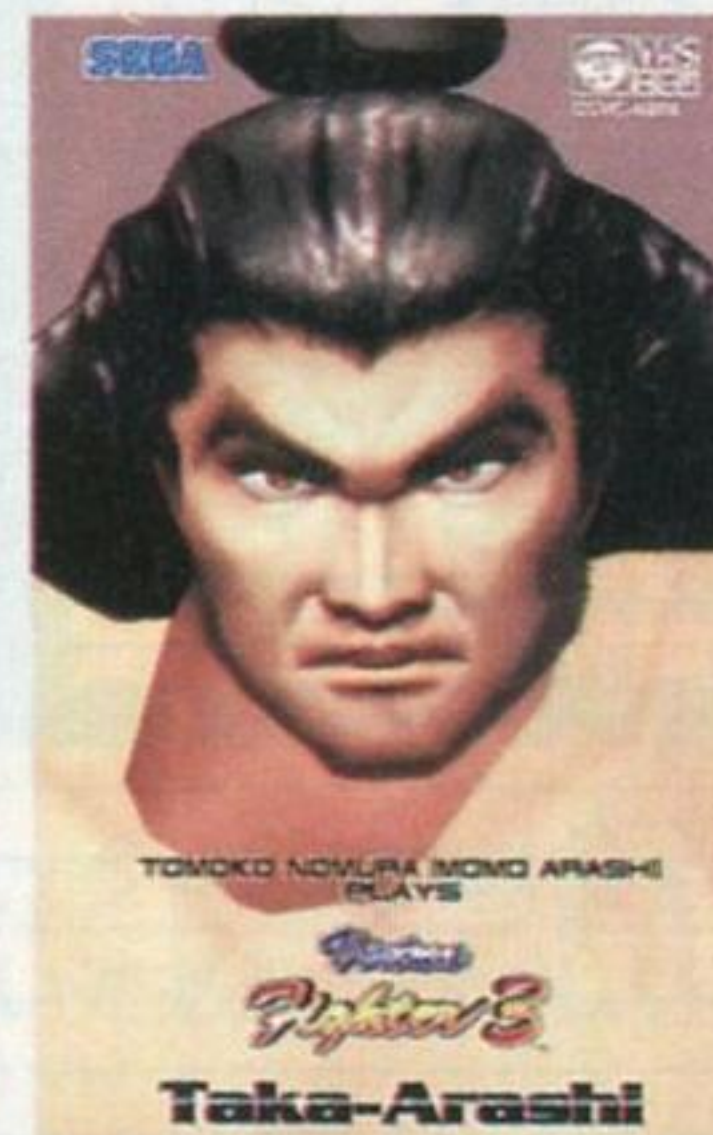
●セガ●2,800円(税抜)●30分

3月20日発売

「幕の内リオン」こと森川ジョージ氏は週刊少年マガジンで「はじめの一歩」を連載中の漫画家として有名だが、違うところでも名を馳せている。彼のスキのないリオンのプレイはここでしか見ることができない。

攻略ビデオ　バーチャファイター3 キャラクター別攻略ビデオ VOL.12　鷹嵐

●セガ●2,800円(税抜)●30分

3月20日発売

「3」の新キャラにしてこのビデオ最後の通常キャラをプレイしているのはシリーズ通して初の女性桃嵐。柏ジェフリーとともに特訓した成果が今ここに現される。女性ゲーマーの頼もしい存在にもなるはず。

攻略ビデオ　バーチャファイター3 キャラクター別攻略ビデオ VOL.13　デュラル

●セガ●2,800円(税抜)●30分

3月20日発売

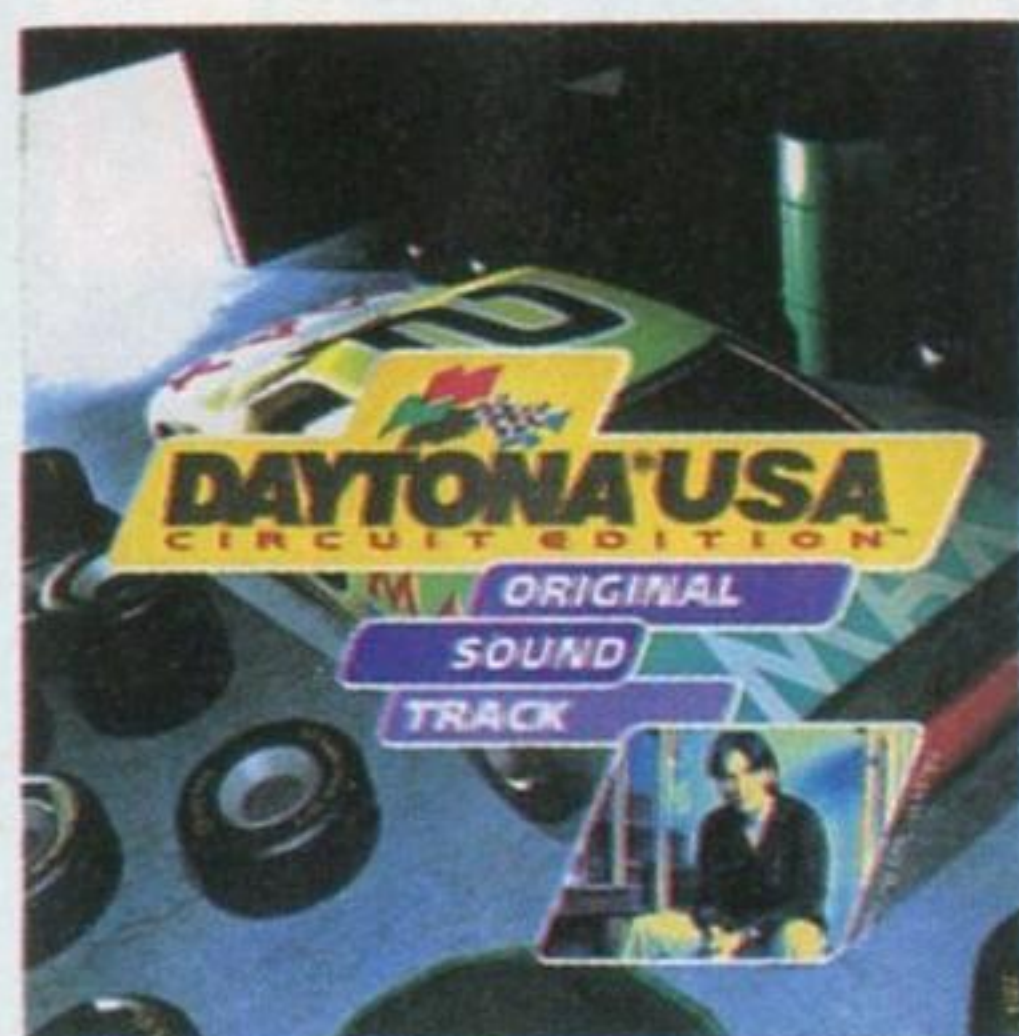
全キャラクター対応技情報、ブンブン丸と柏ジェフリーの対談など、今までとは少し違った内容になっている。各ビデオについている特製テレカプレゼントキャンペーンも見逃さないようにチェックだ。

CD&GOODS

かわいいKidsのグッズが、お手軽に買えるようになりました。CDも「MR. BIG」の歌も楽しめるレベルの高いアルバムに。

音楽CD　デイトナUSAサーキットエディション オリジナルサウンドトラック

●イーストウェストジャパン●2,400円●AMCY-2138

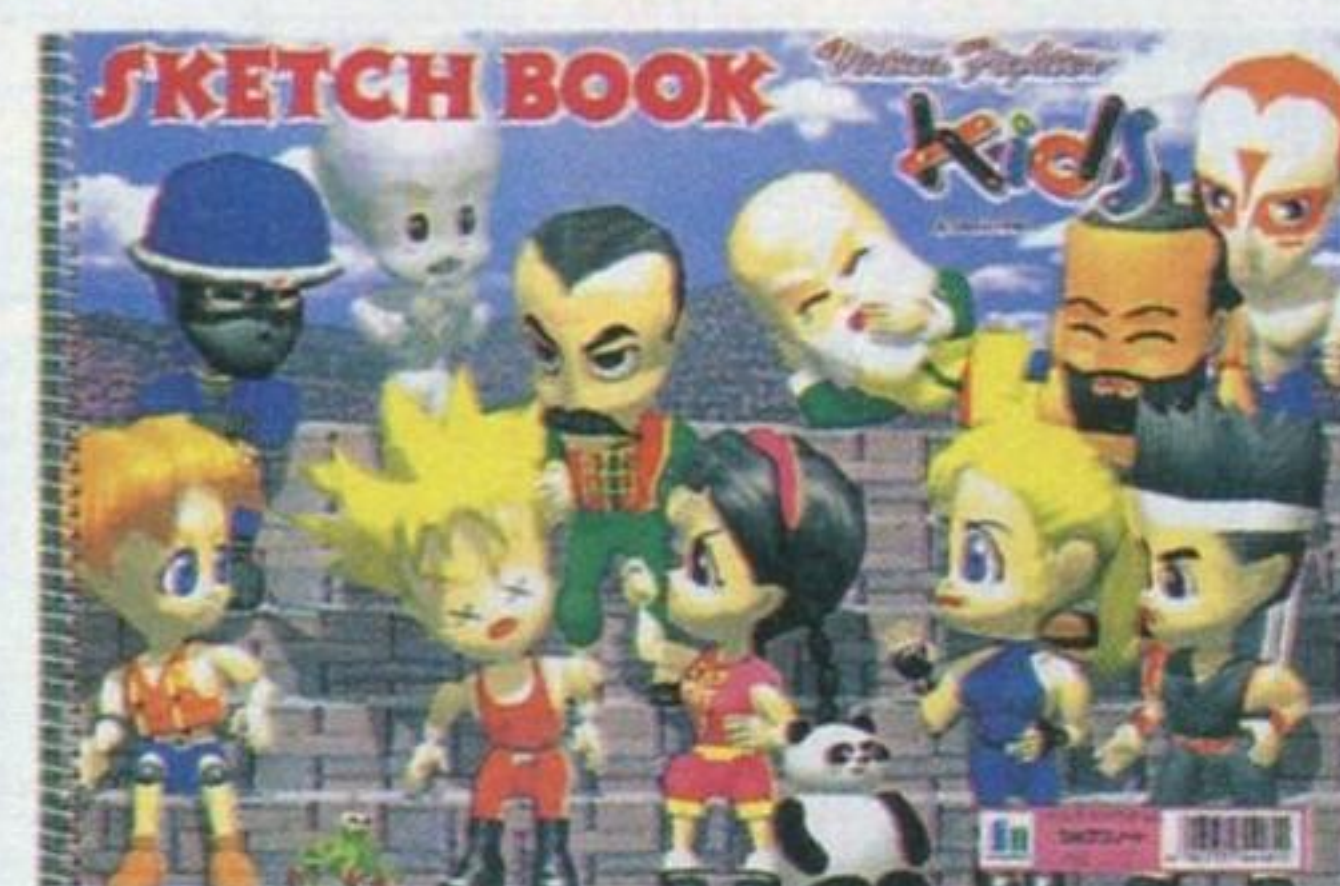
発売中

「MR・BIG」のエリック氏をボーカルに迎えたアルバムは、ゲームミュージックのイメージを変える存在に。

バーチャファイターキッズ らくがきちょう

●ショウワノート●100円

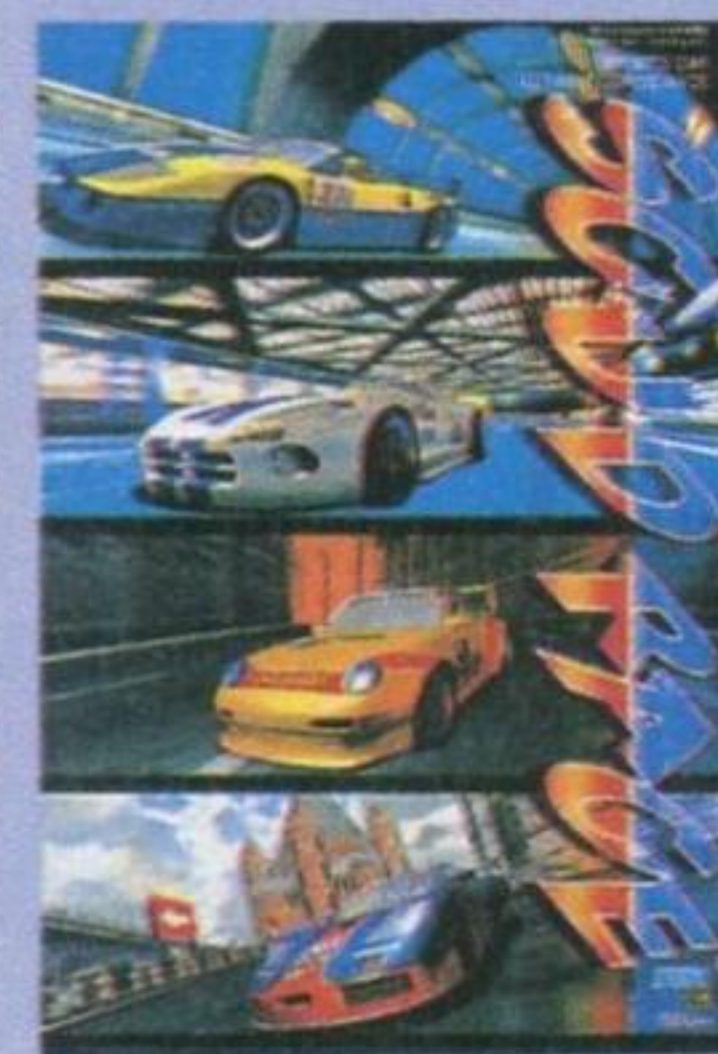
Kidsのかわいいイラストが、誰にもなじみ深いらくがき帳として発売中。これからはおえかきにもこだわらないとね。

バーチャファイターキッズ スケッチブック

●ショウワノート●250円

こちらはかわいいスケッチブック。ぬりえもついてうれしくなります。文具屋さんで。

今月のPICK UP!

スカッドレース オフィシャルガイドブック

●セガ●880円

アドバイザーにモータージャーナリスト山口氏を迎え、カーマニアにも垂涎のでき映えのオフィシャルガイド完成。

2号連続企画

新世紀エヴァンゲリオン グッズ大紹介!! 後編

今回は普段SHOPなどで見かける機会の多いものをメインに紹介。

APPAREL→COSPA

服飾関係に長けているコスパの超目玉は、何といっても“綾波レイ”フルオーダープラグスーツ。その他にも普段気軽に着こなせるTシャツなども押さえておきたいところ。

◀綾波レイ　プラグスーツ　400,000円フルオーダーなので体にジャストフィット。写真の商品とは多少異なります。

◀初号機Tシャツ　2,500円(M,L)全国11店舗のセガAM施設で好評発売中。

▶汎用人型決戦兵器Tシャツ　2,300円(M,L)全国のジョイポリスなどセガの11店舗で。

◀3rd ANGEL Tシャツ　3,000円(M,L)　1カ月先行販売のTシャツ。マークが闇の中で光る蓄光タイプ。

▶第3新東京市立第壱中学校制服34,800円(S,M,L,XL)学生証もおまけでついてくる。

▶No.3使徒Tシャツ　2,500円(完売)サキエルメタリックレリーフ付き

弐号機トレーナー(4,800円)、カヲルちびT(2,200円)などもあり。本誌通販コーナーで買うことができるものもあるので、そちらもチェック。

ITEM→MOVIC

アニメ商品の老舗、ムービックから現在発売(一部販売のみ)されている全てのアイテムリストを一挙公開。全171アイテム、欲しいものが尽きない品揃えだ。全国のアニメイト、アニメショップなどで好評発売中。

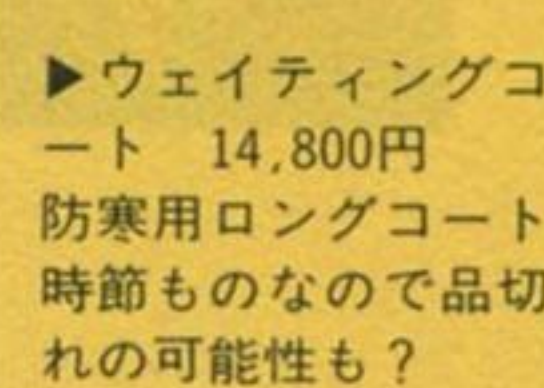
品名	価格
ポスター	500円
下敷き	250円
カセットインデックス	250円
ラミカード	100円
ラミカード	100円
ラミカード	100円
ラミカード	100円
クリアファイル	350円
テレホンカード	1,000円
設定集	1,500円
ビデオケース	500円
CDキャリングケース	1,000円
IDパスケース	800円
IDパスケース	800円
IDパスケース	800円
IDパスケース	800円
キーホルダー	1,200円
データノート	350円
テレホンカード	1,000円
バッジ	600円
ポスター	500円
ポストカードセット	600円
マウスパッド	1,500円
ラミカード	100円
ラミカード	100円
ラミカード	100円
ラミカード	100円
ラミカード	100円
下敷き	250円
下敷き	250円
キーホルダー	500円
ステッカー	400円
生写真	150円
バインダー	1,500円
テレホンカード	1,000円
テレホンカード	1,000円
ワープロ用箋	400円
下敷き	250円
LDケース	1,500円
キーホルダー	1,200円
スタンプセット	1,000円
スチールマグ	1,200円
ダブルペン	500円
ネルフキャップ	2,500円
バンダナ	700円
ミニカードセット	350円
設定集	1,500円
30cm定規	500円
カッティングシール	1,000円
クリアファイル	350円
クリアブック	600円
コースター	200円
タオル	1,500円
テレホンカード	1,000円
テレホンカード	1,000円
テレホンカード	1,000円
ブックマーカー	700円
ペーパーナイフ	2,000円
ペンケース	1,200円
ポスター	500円
ミニポーチ	1,500円
ラミカード	100円
ラミカード	100円
ラミカード	100円
下敷き	250円
下敷き	250円

品名	価格
下敷き	250円
缶バンク	500円
オルゴール	2,300円
スクールカレンダー	1,000円
スタッフジャンパー※	5,800円
テレホンカード	1,000円
テレホンカード	1,000円
ラミカード	100円
ラミカード	100円
ラミカード	100円
ラミカード	100円
リバーシブル下敷き	350円
腕時計	5,000円
アクリルキーホルダー	650円
アクリルキーホルダー	650円
アクリルキーホルダー	650円
カードケース	350円
カセットインデックス	250円
シークレットノート	350円
ジグソーパズル	1,000円
シャープペン	250円
テレホンカード(原作)	1,000円
テレホンカード(原作)	1,000円
テレホンカード(原作)	1,000円
テレホンカード(原作)	1,000円
ルーズリーフ	250円
レタリングシール	300円
懐中時計	6,000円
懐中時計	6,000円
懐中時計	6,000円
缶バッジ	500円
缶バッジ	500円
缶バッジ	500円
缶バッジ	500円
財布	1,800円
消しゴム	100円
うちわ	350円
クリップボード	1,200円
パスケース	500円
ファイル	800円
ペンケース	500円
ペンケース	500円
ペンケース	500円
Tシャツ※	2,000円
カバーホルダー	300円
サマーバッグ	1,200円
タンクトップ※	2,500円
フロッピーディスク	500円
スタンプセット	1,000円
ポスター	500円
ポスター	500円
ポスター	500円
ポスター	500円
マーカーペン	500円
マウス	5,000円
ラミカード	100円
ラミカード	100円
ラミカード	100円
ラミカード	100円
修正液	400円
タンブラー	700円
下敷き	250円
下敷き	250円
下敷き	250円
下敷き	250円
型抜きメモ	350円

品名	価格
リール式キーホルダー	1,200円
クラッチペンケース	500円
スケジュールシール	250円
マウス	3,800円
マウスパッド	2,200円
マウスパッド	2,200円
マウスパッド	2,200円
フォトアルバム	850円
レターセット	450円
ゴム人形	2,500円
カレンダー※	2,000円
システム手帳	2,800円
ウェイティングジャケット※	14,800円
テレホンカードA、B	各1,000円
下敷き	250円
トランプ	1,400円
FAX送り状	250円
MDキャリングケース	1,200円
エチケットブラシ	500円
ジグソーパズル	1,000円
ジグソーパズル	1,000円
ジグソーパズル	1,000円
ジグソーパズル	1,000円
ドアプレート	500円
ペンダント	1,200円
ポスター	500円
折りたたみ傘	1,800円
ウェイティングジャケット※	14,800円
ピンズセット	4,800円
プリントごっこ用線画集	500円
A2ポスター	300円
A2ポスター	300円
ノート	250円
ラミカード	100円
クッション	2,000円
特大まくら	5,800円
下敷き	250円
特大バスタオル	5,800円

◀PC98用400カウントバスマウス　3,800円　シンプルなデザインが魅力。

◀ジグソーパズル108ピース　1,000円　仕上がり寸182×257mm。

◀ピンズセット　4,800円　使徒詰め合わせのピンズセット。

▶ウェイティングコート　14,800円　防寒用ロングコート。時節ものなので品切れの可能性も？

▲カレンダー　2,000円B2サイズ、7枚綴り。

品名が重複しているものがありますが、絵柄は全て異なるものです。商品によっては品切れのものがありますので、アニメイトなどの店頭にてご確認ください。

※印のついた商品は、セガエンタープライゼスの発売元となります。

★は、これから発売される商品、●は生産終了されているものです。

ITEM→AMADA

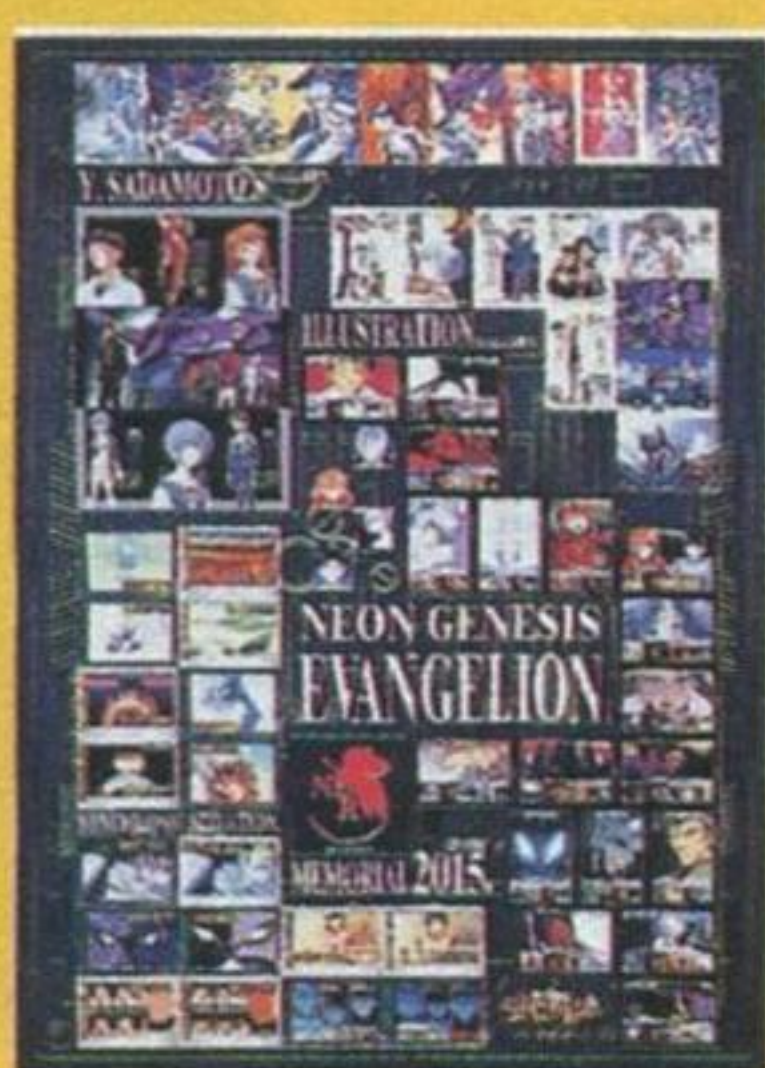
天田印刷加工(株)のアイテムは、少し変わった嗜好品からコレクターの心くすぐるカードまでさまざま。デザイン重視のパズル類も見逃せない。

品名	価格
ジグソーパズル「赤い瞳の見つめるものは(レイ)」1,000ピース	3,000円
ジグソーパズル〝ポストカードコレクション(1)〟1,000ピース	3,000円
ジグソーパズル〝ポストカードコレクション(2)〟1,000ピース	3,000円
1997カレンダージグソー1,000ピース	3,200円
ジグソーパズル〝カードコレクション〟2,000ピース	5,500円
ジグソークロック〝レイ〟117ピース	3,000円
●アートクリスタル〝綾波レイ〟	1,500円
●アートクリスタル〝レイⅡ〟	1,500円
アートクリスタル〝レイⅢ〟	1,500円
カードコレクション(全45種)	1枚20円／パック600円
シールコレクション(6枚入)	600円
ダブルシールポストカード(5枚入)	600円
★カードコレクション第2弾(4月上旬)	1枚20円／パック600円

発売元:セガエンタープライゼス

◀透明塩ビポスター「レイⅠ」1、500円。透明感があり、折り目も入りにくい新しい形のポスター。

◀透明塩ビポスター「レイⅡ」1、500円。「Ⅰ」、「Ⅱ」ともに生産終了。現在「Ⅲ」のみ発売中。

▲ジグソークロック117ピース 3,000円、249×249mm、フレーム付。

ジグソーパズルシリーズ。左から「赤い瞳の見つめるものは」(1,000ピース 3,000円)、ポストカードコレクション(2)(1,000ピース 3,000円)カードコレクション(2,000ピース 5,500円)。

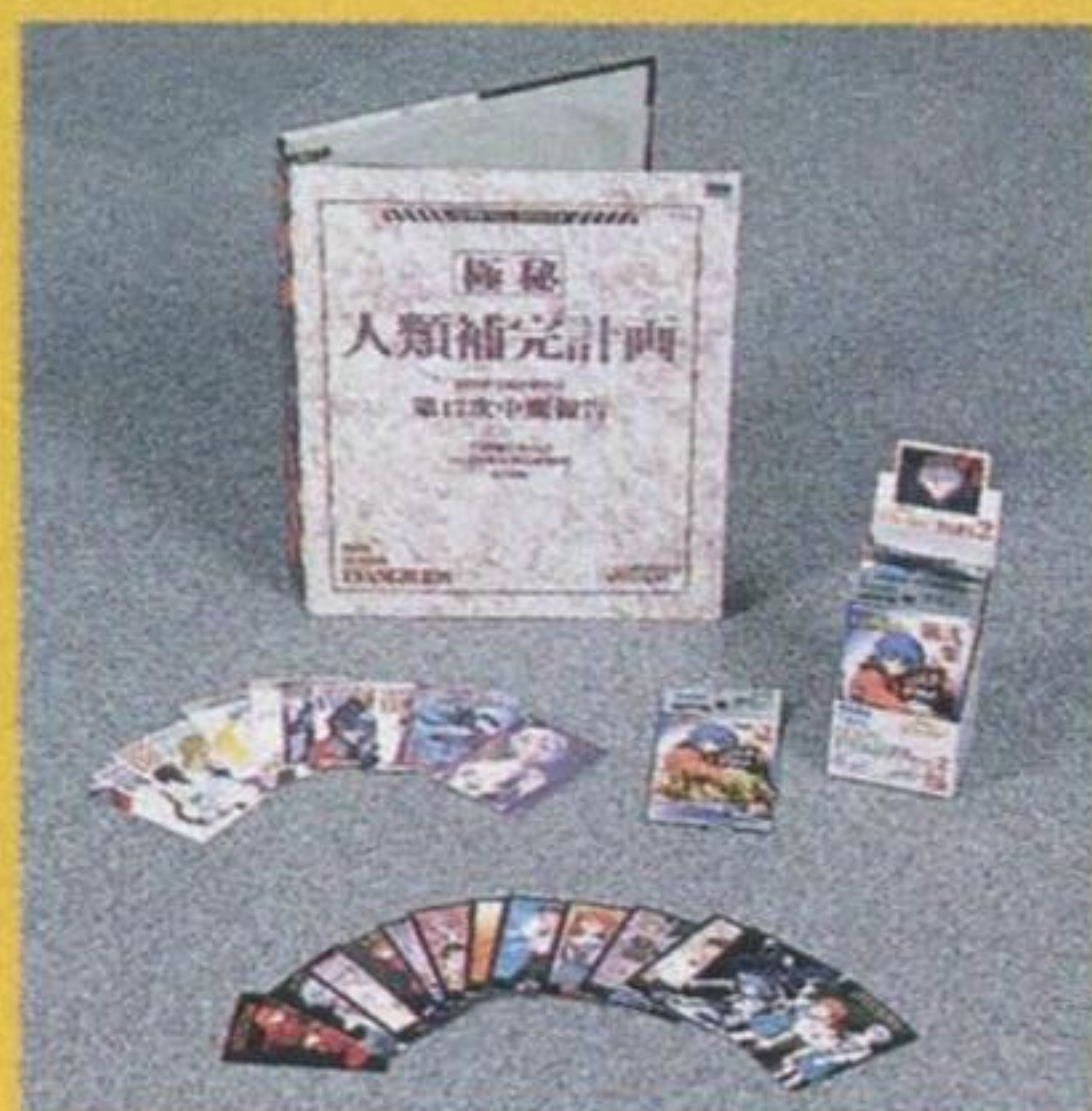
◀ダブルシールポストカード(下)600円、シールコレクション(上)600円。

◀1997年カレンダージグソー1、000ピース3、200円。生産終了、店頭在庫のみ。

カードダス、カードダスマスターズの発売元:セガエンタープライゼス

CARDS →BANDAI

カードダスの本舗バンダイのカード類を紹介。全て揃えたくなるグッズNo.1。

1枚20円、5枚セット100円の全種類描き下ろし「カードダス」、10枚1セット300円で売られているトレーディングカード「カードダスマスターズ」。そしてカードダスマスターズ専用バインダーも用意されている。今回は紹介しきれなかったが、このほかにバンダイはプラモデルなども発売しているので、そちらもお店でチェックしよう。

カードダスは近日第弐弾が登場、マスターズは4月にWide版が登場予定。

AND MORE →SEGA

セガのプライズ選り抜き。かわいいマスコットからフィギュアまで何でもありです。

キーチェーンマスコット、フィギュア Tシャツなどどれをとってもファン垂涎もの。取り逃すと後がないのもプライズの宿命。

◀全長18cm、零号機改、初号機、弐号機のアクションフィギュア3体が発売。塗装済み。

PRESENT →for Readers

2号連続で紹介してきたグッズ類の最後を飾るのはプレゼント！ 詳しい応募方法は下の欄外を見てね。グッズ特集の感想も書いてあるとうれしいです。

◀コレクターズドール各2名
提供 テクト
一体9、800円から12、000円もするコレクターズドール。衣装もかなり細かい作りになっている。

◀キーホルダーセット1名
提供 コスチュームパラダイス
ラバーキーホルダー全種だけでなく、キーホルダーかけもセットでプレゼント！

◀初号機Tシャツ2名
提供：コスチュームパラダイス
こちらもコスパから初号機Tシャツを2名に。サイズはLになります。

▲カードコレクション1束10
提供:天田印刷加工
全45種類のカードコレクション。1束33枚入り。束はなかなか手に入りにくいので貴重かも。

▲エヴァグッズセット1名
提供:ムービック
ピンバッジセット、マウス、マウスパッド、ウェイティングコート、下敷きの豪華な5点をなんとセットで!!

MAKER LIST

【天田印刷加工(株)】
〒340 埼玉県草加市稲荷1-11-1
TEL 0489-32-4992
【コスチューム・パラダイス】
〒150 東京都渋谷区神泉町7-6芦沢ビル
TEL 03-3770-3699
【セガ・エンタープライゼス】
(アクションフィギュアのみの問い合わせ先)
TEL 0120-012235
【テクト】
〒170 東京都立川市富士見町1-26-5
TEL 0425-25-4756
【アニメイト(ムービック)】
TEL 03-3957-1234

注意！
問い合わせをするときは、くれぐれも電話番号のおかけ間違いのないようにお願いします。文面で問い合わせを行う場合も、返信用の切手を貼った封筒を同封するか、往復ハガキで投函してください。礼儀を守って、楽しいエヴァライフを送りましょう。

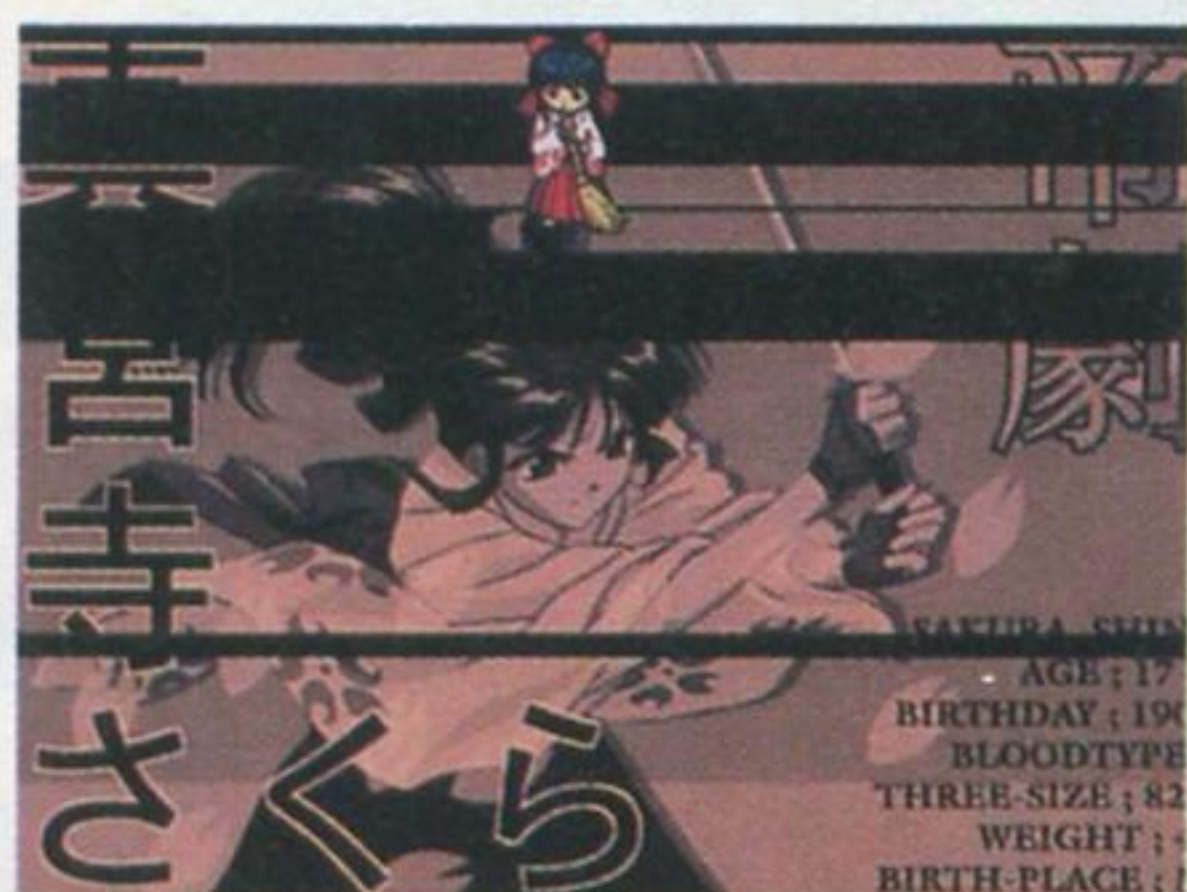
【プレゼント応募要項】官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、欲しい商品を明記の上、〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 セガマガジン編集室「EVAグッズ特集プレゼント係」まで送ってください。締め切りは4月12日必着です。なお、発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。コレクターズドールはキャラ名も表記してください。

SEGA PC WORLD CLOSE UP

「サクラついにPCで登場」と紹介して以後、あちこちで波紋を呼んだ(らしい)PC版と、PC事業部初のオリジナル作品「プラトゥーンリーダー」を紹介。V.G.C.の続報もあり。

お待たせしました！

大変長らくお待たせいたしました。PC版のサクラの正式名称は、「帝国華撃団　電幕倶楽部　サクラ大戦　電脳アクセサリー集」となりました。長い沈黙に見合う、充実した中身をとくと見よ！

その名も 帝国華撃団 電幕倶楽部 サクラ大戦 電脳アクセサリー集

やはり、さくらといえば、ほうきを持って掃き掃除でしょう。たまに風が吹いて、さくらが目をつむります。この他にもちょっとした動きが入るのだ。

画面端から、トコトコ歩いてきて銃を構えて、3発撃って、弾痕とともに下の壁紙が見えてくる。メインの絵は照れているマリアか？

クルクル回ってというか、踊りながら画面を縦横無尽に横切っていく。たまに立ち止まって、コロコロと笑っているすみれ。後ろは子供のころの絵か？

カンナはもちろん空手。蹴り、正拳、はては上を砕く時は、頭突きまでとびだすほどワイルド。子供のころの垂れ目のかわいさとのギャップが激しい。

セガサターンの中でも不朽の名作として、高い評価をうけている「サクラ大戦」がPCに登場。

その内容だけど、ノニックで証明したクオリティの高いスクリーンセイバーのみならず　30種類以上のデザインが用意されている壁紙や、実に120種類以上のサウンドファイルといった豊富なアクセサリ類で、君のパソコンを華やか(賑やか)なものにしてくれるぞ。

気になる発売日は4月4日の予定。定価は3 980円。さらに、3万個限定でオリジナルデザインのマウスパッド付きのものが4 800円で発売される。サクラファンを自認するキミなら迷わずお店で予約しよう！

ラジコンの光武を操る紅蘭。ミサイル連発攻撃をした後、顔をこちらに向けてニヤリとする。その後、ミサイルは紅蘭に直撃して、けほ、けほ、とする。うーんおいしいなあ。

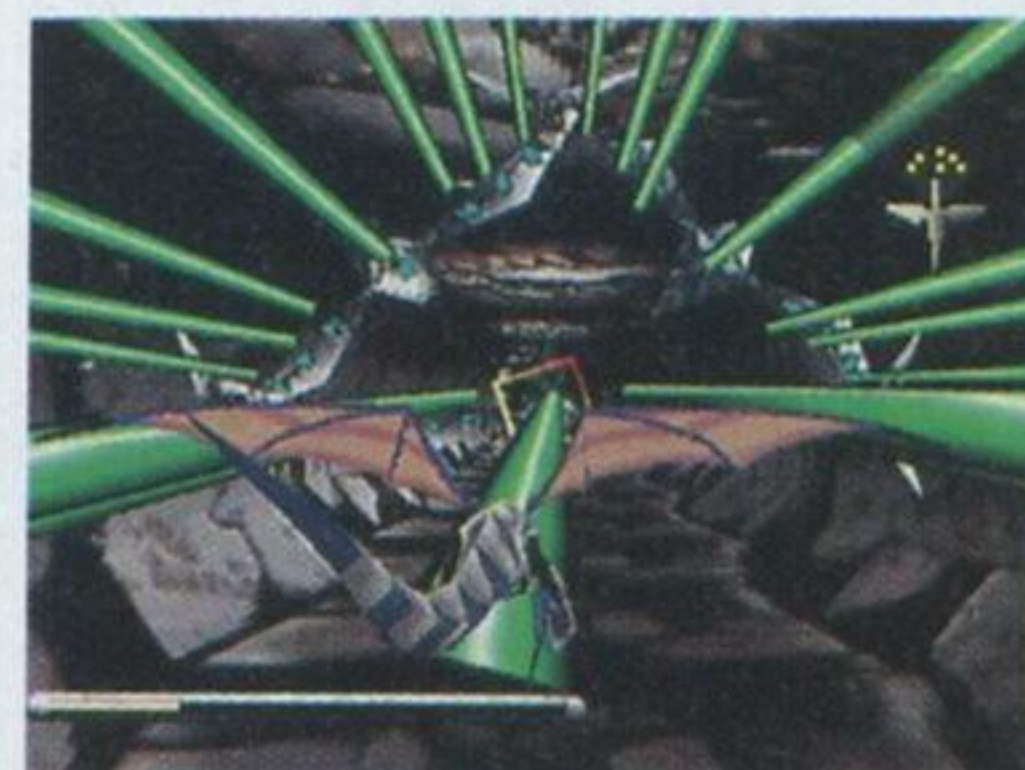
最初はちょこんと座っているけど、飛び交うジャン・ポールの数が増えてくると手をたたいて喜ぶかわいいアイリス。しかし、しばらくするとウトウトと眠ってしまうのだ。それもかわいいけどね。

オリジナルデザインの壁紙のうちの一つである。他の花組の面々の画面を見ればわかると思うが、色々とあるのが予想できる。

スクリーンセイバーのちびキャラ達の動きはやっぱり良かった。また、掃き掃除をするさくらや、光武を操る紅蘭といった本編をプレイした者をニヤリとさせるツボを押さえた作りがまたいい。あと、サウンドファイルが必聴である。花組以外の音声も入っており、あやめさんや三人娘のファンの方は、首を長くして待つべし。いいぞー。

SEGA PC SOFT LINE UP

今月は、先月のソフトラッシュの後なので、本数でいえば中休み状態だが、中身は濃い「パンツァードラグーン」をどうぞ。

セガサターンで金字塔を打ち立てた「パンツァードラグーン」もいよいよ3月14日、8,800円にて発売。乞うご期待。左：2面のボス、プロトドラゴン。右：正面の花は何だ？

PC版オリジナルのりプレイモードがある。ステージ攻略の手助けになるし、ゆっくりと画面を見るのもいいかも。左：洞窟内の激しい攻撃。右：視点を横に変えて攻撃だ。

※画面写真は開発中のものです

プラトゥーンリーダー

ジャンルは戦闘級シミュレーション

PC事業部初のオリジナル作品「プラトゥーンリーダー」が4月4日、9 800円で発売予定だ。第二次世界大戦を舞台にしているが、今までとは視点が少し違った当作品を紹介。

セッティングの細かさは並ではない

戦闘級と銘打ってあるとおり、兵士個人を指揮する内容である。左の画面写真を見るとわかると思うが、装備の細かさはハンパではない。種類も豊富だが、銃の装備にしても、選ぶ弾丸によって、威力、命中率に変化が出るといった凝りようである。かなりマニアックなものになっている。

戦場もいろいろとある!!

この作品は史実を忠実に再現しているので、ノルマンディー上陸作戦といった歴史的にも有名なものを含めて47種類ものマップが用意されている。また、キャンペーンの要所で　当時の記録映画の貴重な映像を用いたムービーが挿入され、雰囲気を盛り上げる。マニアにはたまらない作りだ。上　海岸線のマップ。下　市街戦のマップ。

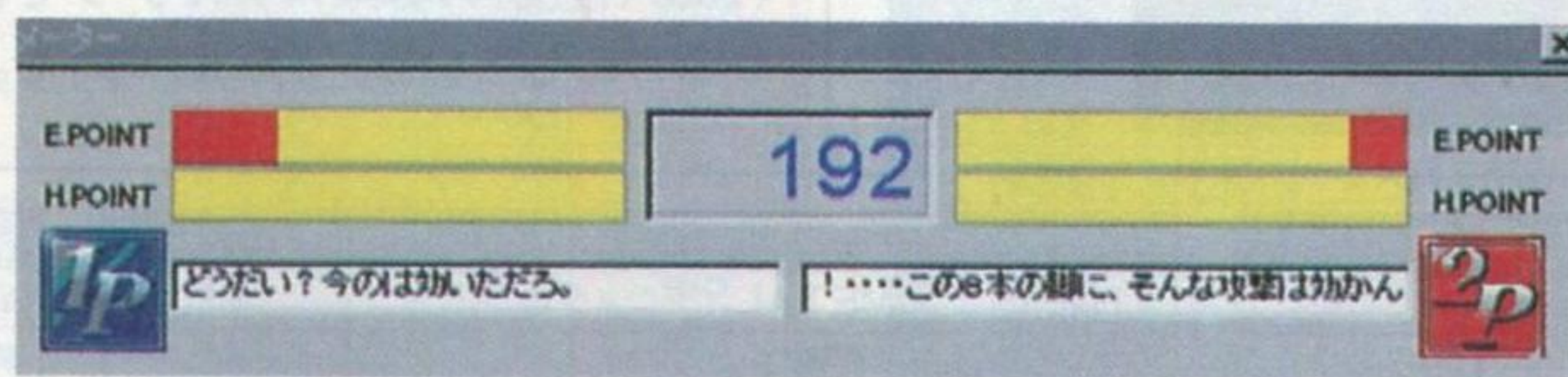
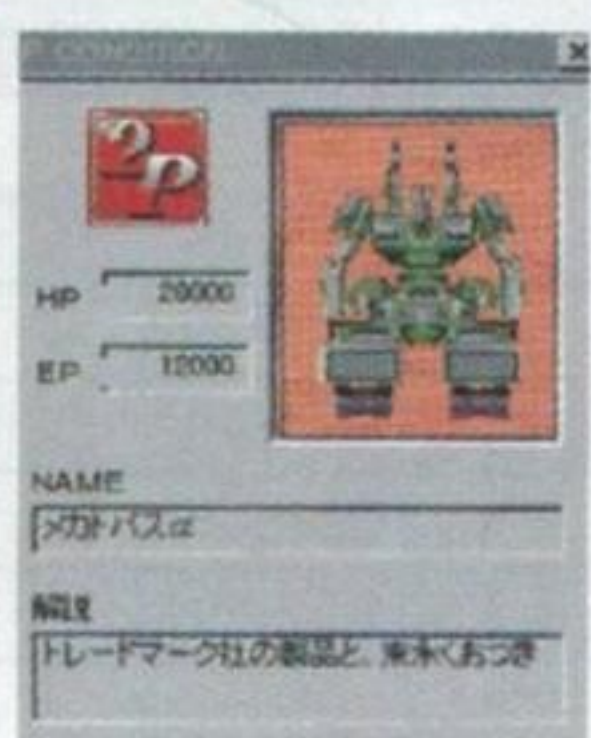
ユニットにもさまざまな状態がある

右のマップは、戦闘級なればこそ、ユニットの状態も様々である。例えば、戦場において、立っている者と臥せている者では、どちらがより狙われにくいか？　また、真ん中やや右下のユニットの頭の上に白っぽいのがあるのは、パニックを起こしている状態を表している。このターンは身動きがとれなくなるのである。威嚇射撃をしてうまくいくと、相手をこのような状態にすることもできるのである。もちろん油断しているとやられることもあるけどね。

お久しぶりのV.G.C.

今回は「King of Battle」をメインに紹介。イラストがイカしている。

前回は文字によるちょっとした紹介程度だったが、今回は画面やイラストもお見せしちゃおう。「King of Battle」は、現在α版といって、いわばお勉強バージョンで、世界観や思考ロジックを学んでもらって、徐々に製品版へと移行していく段階にある。

左上、左下　イメージイラスト。中上、中下　自機メガフレーマーという呼称。上　セリフも送れる。右　メインの戦闘画面。

これは初登場画面。じっくりと腰を据えて楽しみましょう。通信で遠くの人と一手。または、詰め将棋で一人でゆるりと楽しむこともできる。

さて来月は!?

次号では「King of Battle」を中心にお届けします　V.G.C.やセガなどから中身の濃い情報をゲット（予定）。

次号を待つベレ！

SEGA Magazine セガマガジン

セガの情報を何でもキャッチ！

NEWS & INFORMATION

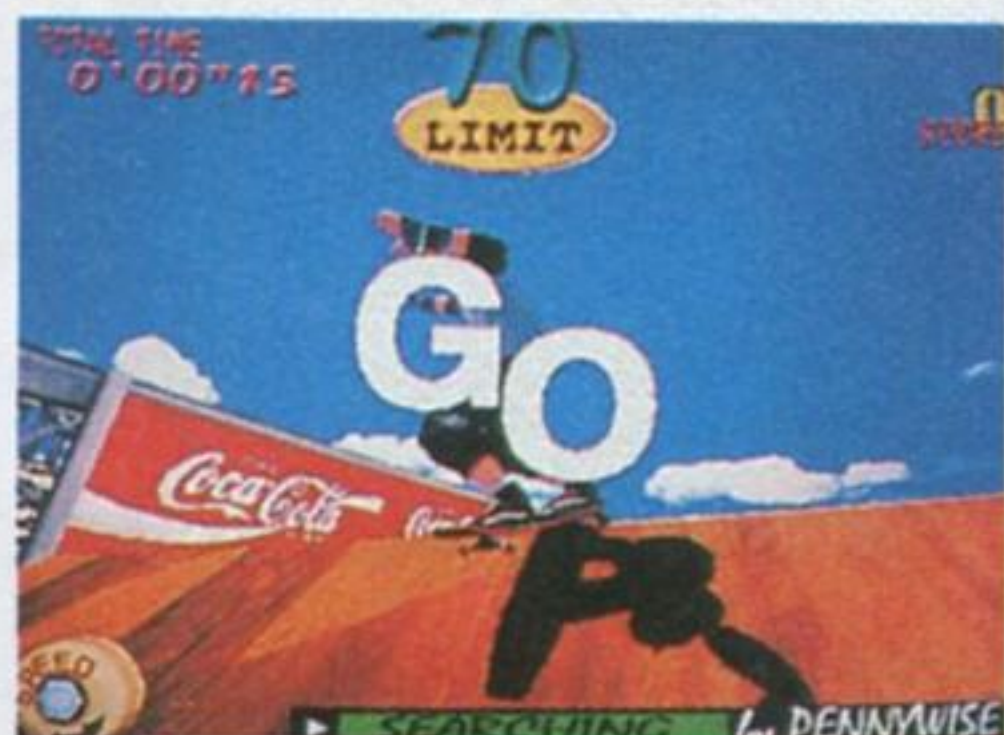
CF 花王ラビナスのCFに東京ジョイポリスが登場

花王の新製品シャンプー「ラビナス」のCF撮影がなんと東京ジョイポリスにて行われた。「ラビナス」のCFコンセプトは「自然な髪」。そこで今や明るいイメージの定着したアミューズメントスポットでの撮影を企画、白羽の矢が立ったのがジョイポリスだった。ジョイポリスで撮影されたシーンは、エントランス前、エスカレーター、ハーフパイプキャニオンなど計6カット。要チェック。

あくまでも「撮影協力」ということなのでハッキリとはわからないかもしれないけど。

3月中旬から全国で放映予定なので、注意深く見てみよう。見覚えのあるシーンがあるぞ。

EVENT AM3研がジャングル&ドラムンベースイベントにサポート参加！

ダンスミュージックの最新形〝ジャングル〟。本場UKからDJを迎えたクラブイベント「メガトロポリスパワースラム」が3月19日（水）クラブチッタ川崎にて開催される。フロアではAM3研の最新マシン「トップスケーター」を始め、セガの最新AMマシンが楽しめる予定。（問い合わせ Q RECORD 03-5489-0335）

久々のAM3研の新作「トップスケーター」。このゲームはノリが大切！

本場UKからDJが大挙して来襲！

JOYPOLIS 東京ジョイポリス100万人達成記念式典開催される

東京ジョイポリスが早くも来館者100万人を達成。その記念式典が3月9日に開催された。記念すべき100万人目のお客様には海外旅行のペア招待券や、1年間のフリーパスが贈呈され今後VIPとして待遇される。

100万人のハイペース達成をした東京JP次回200万人目はキミかもしれないぞ！

EVENT ファスタ・カストロールカップイベントでセガマガ優勝！

去る2月2日、新宿ジョイポリスでセガによるカストロール社のイベントが開催された。タッチ&トライコーナーでは、カストロールサーキットレディを助手席に乗せて〝セガラリースペシャル〟が楽しめたりなど、様々な体験コーナーが用意されていた。また、催しの1つ、ゲーム大会のメディア部門では「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ」の大会がカー雑誌部門、ゲーム誌部門で行われ、専門誌同士の決勝戦ではデッドヒートの末、本誌が優勝。また、準優勝は『カーグラフィック』の選手として出場していたレーサーの服部選手。思わぬゲストの登場などで会場は大盛況だった。

レース用のカストロール仕様のバイクも展示されていた。サーキットレディのスマイルも眩しかったです。

団体戦でもみごと1位獲得！ ちなみに2位はサタマガ。ただし、ジャンケンで……。

カストロールサーキットレディとパニックホッケーを一緒にプレイできるイベントもあった。

準優勝の服部選手と握手。ちなみに服部選手はやっぱりカストロールスープラを愛用しておりました。

SEGA SATURN チュンソフトセガサターンに参入！ プリクラシールでゲームに出演!?

SFCでサウンドノベルシリーズを生み出したチュンソフトがセガサターンに参入。第1弾として同シリーズ最新作「街」を今夏発売する。またこのゲームのエキストラ出演（100人程度）の募集にプリクラを使うことにしている。詳細は欄外を。

先日行われた発表会の模様。中村光一社長をはじめ、スタッフがその意気込みを語った。

セガカラ今月の新曲情報

曲名／歌手名	曲番号
恋はあせらず／NOKKO	24879
ジパング／林あさ美	24907
夫婦みち／オーロラ輝子（河合美智子）	24913
One more time,One more chance／山崎まさよし	24923
Chanceはあげない／VANITY	24924
岩木川／吉幾三	24878
ウルトラリラックス／篠原ともえ	24914
嘘も本気でピュアなハートで／Jelly Beans	24925
おもいで岬／新沼謙治	24881
麗子／加門亮	24926
人生賭けてます／川中美幸	24919
FIREBALL／B'z	24880
Virgin Red／ZERO	24915
FACES PLACES／globe	24888
パレット／THE POSTMEN	24891
The Other Side of Love／坂本龍一featuring sister M	24929
月の素顔／ROUAGE	24893
Guilty Vanity／ZIGGY	24894
北のふるさと／森進一	24898
魂のルフラン／高橋洋子	24885

曲名／歌手名	曲番号
THIS IS ANIMETAL／アニメタル	24911
女もつらいよ／神野美加	24906
泣けちゃうほどせつないけど／岡本真夜	24918
戦う男／エレファントカシマシ	24904
女人道／田川寿美	24920
この地球が果てるまで／佳苗	24912
淡海恋唄／篠たえき	24927
その胸の中でずっとずっと／森口博子	24928
大志／坂本冬美	24886
女のみれん／木村有希	24922
99番目の夜／PENICILLIN	24896
サーキットの娘／PUFFY	24892
愛恋ほたる／金田たつえ	24899
不知火挽歌／松原のぶえ	24902
北の駅／門倉有希	24897
STAND／L↔R	24883
それでいいよ／中西保志	24908
1/2／川本真琴	24882
抱かれて乾杯／落合博満&若山かずさ	24903
歌麿-UTAMARO-／石川さゆり	24905

曲名／歌手名	曲番号
YAH／ YAH／ YAH／／Lindberg	24909
涙のしずく／キム・ヨンジャ	24884
大文字／冠二郎	24910
明日、春が来たら／松たか子	24895
酒場のろくでなし／山川豊	24887
The Fourth Avenue Cafe／LA'rc~en~Ciel	24890
Go！ Go！ Heaven／SPEED	24917
うたかたの恋い／藤あや子	24889
who who who／鈴木蘭々	24916
ツキ／猿岩石	24901

「街」プリクラエキストラキャンペーン募集要項／新作サターンソフト「街」に参加してみたい人は、官製ハガキ裏面にプリクラシールを1枚だけ貼り（1人で、なるべく顔を大きくして撮影すること）、住所、氏名、年齢、電話番号を記入のうえ、〒160 東京都新宿区新宿6-24-20（株）チュンソフト プリクラエキストラ出演希望「セガマガジン」係まで。また、セガ直営のATPやハイテクランド・セガ内の専用ハガキでもOK（4月以降設置）。締切は5月10日（土）当日消有効。注）シールは返却不可。応募作品の肖像権はチュンソフトに属します

キミの好きなゲームは果たして何位に!?

SEGA Magazine HIT CHART 40

セガ・マガ ヒットチャート40

アーケードとセガサターンのヒットチャートを一気に40位まで紹介する当コーナー。2カ月前からの動向も一目でわかる優れもの。要チェック！

▶ARCADE TOP 40

集計期間 1/31〜2/27

今月	先月	先々月	ゲーム名	メーカー	ジャンル	ポイント
1 ↑	8	—	スタンプ倶楽部	データイースト/セガ	その他	3006
2 →	2	2	プリント倶楽部	アトラス/セガ	その他	2308
3 →	3	—	プリント倶楽部②	アトラス/セガ	その他	1407
4 ↑	7	10	トーキョーウォーズ	ナムコ	体感	1275
5 ↓	4	3	アルペンサーファー	ナムコ	体感	1122
6 ↓	1	1	バーチャファイター3	セガ	格闘	1088
7 ↑	9	—	スカッドレース	セガ	レース	964
8 ↑	13	8	プロップサイクル	ナムコ	体感	691
9 ★	—	—	セガスキー・スーパーG	セガ	体感	676
10 ★	—	—	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	格闘	670
11 ↑	12		マジカル頭脳パワー!!	セガ	クイズ	657
12 ★	—	—	ストリートファイターEX	カプコン	格闘	635
13 ★			アルペンレーサー2	ナムコ	体感	615
14 ↓	5	4	ネーム倶楽部	セガ	その他	612
15 ↓	10	7	アルペンレーサー	ナムコ	体感	604
16 ★		—	ぷよぷよSUN	コンパイル/セガ	パズル	603
16 ↑	17	14	サイドバイサイド	タイトー	レース	603
16 ↑	21	13	シンデレラマジック	タイトー	占い・診断機	603
19 ↓	18	17	子育てクイズマイエンジェル	ナムコ	クイズ	599
20 ↓	6	6	ウェーブランナー	セガ	体感	563
21 ↓	15	16	エースドライバー ビクトリーラップ	ナムコ	レース	527
22 ↓	16	5	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン	格闘	508
23 ↓	20	—	理想像探偵社	セガ/高田	占い・診断機	468
24 ↓	23	21	バーチャストライカー	セガ	スポーツ	434
25 ↓	24	19	ストリートファイターZERO2ALPHA	カプコン	格闘	427
26 ↑	27	25	手相占いちょっとみせて	セガ	占い・診断機	418
27 ↑	29	22	クイズドレミファグランプリ2	コナミ	クイズ	410
28 ↓	14	9	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	セガ	レース	401
29 ↑	32	27	人相鑑定団	データイースト	占い・診断機	386
30 ↓	19	12	ギャロップレーサー	テクモ	ACT	381
31 →	31	40	デイトナUSA	セガ	レース	377
32 ↓	28	26	レイブレーサー	ナムコ	レース	376
33 ★	—		コラムス'97	セガ	パズル	365
33 ↓	30	28	バーチャコップ2	セガ	体感	365
35 ↑	—	30	スポーツフィッシング2	セガ	その他	363
36 ↓	34	29	ガンブレードN.Y	セガ	体感	339
37 ↓	35	38	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	レース	326
38 ↓	22	24	電脳戦機バーチャロン	セガ	ACT&SHT	323
39 ↓	33	36	ライデンファイターズ	セイブ開発	SHT	301
40 ↓	26	11	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	格闘	294

▶SATURN TOP 40

集計期間 1/31〜2/27

今月	先月	先々月	ゲーム名	メーカー	ジャンル	ポイント
1 ★	—	—	ぷよぷよSUN	コンパイル	パズル	8823
2 ★	—	—	重装機兵レイノス2	メサイヤ	ACT	7330
3 ★	—	—	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	セガ	SHT	5780
4 ★	—	—	サクラ大戦 花組通信	セガ	ETC	5688
5 ★	—	—	ZAP! SNOEBOARDING TRIX	ポニーキャニオン	SPT	3405
6 ★	—	—	新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)	セガ	ADV	3394
7 ↓	2	—	EVE burst error＊	シーズウェア/イマジニア	ADV	3283
8 ↑	9	—	トゥームレイダース	ビクター/ビクターソフト	ACT	3210
9 ★	—	—	ROOM MATE〜井上涼子〜	データムポリスター	ETC	2826
10 ↓	4	—	DAYTONA USA CIRCUIT EDITION	セガ	レース	2718
11 ↓	6	2	FIGHTERS MEGAMiX	セガ	格闘	2386
12 ↓	5		ダイナマイト刑事	セガ	ACT	2126
13 ↓	1		天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	RPG	1955
14 ↑	17	15	サクラ大戦	セガ	ADV+SLG	1706
15 ★	—		蒼穹紅蓮隊	EAV	SHT	1489
16 ★			Fighting Illusion〜K-1 GRAND PRIX〜翔	エクシング	ACT	1394
17 ↓	14	8	バーチャコップ2	セガ	SHT	1247
18 ↓	12	9	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック	RPG	1151
19 ↓	8	1	エネミー・ゼロ	ワープ	MOV	1097
20 ★		—	エレベーターアクションリターンズ	ビング	ACT	1067
21 ↓	3		DIGITAL DANCE MiX 安室奈美恵	セガ	ETC	997
22 ↓	7	—	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	格闘	927
23 ★			だいな♡あいらん	ゲームアーツ	ADV	917
24 ↓	13	—	テラ ファンタスティカ	セガ	SLG+RPG	788
25 ↑	27	26	セガラリー・チャンピオンシップ(・プラス)	セガ	レース	677
26 ↓	25	—	野々村病院の人々＊	エルフ	ADV	649
27 ↑			ヴァンパイアハンター	カプコン	格闘	598
28 ↓	10	4	電脳戦機バーチャロン	セガ	ACT	510
29 ↑			BATSUGUN	バンプレスト	SHT	451
30 ★	—		BUG TOO!!	セガ	ACT	406
31 ★		—	DIE HARD TRYLOGY	セガ	ETC	193
32 ↑		23	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	TAB	191
33 ↑			GAME-WARE VOL.3	ゼネラル・エンタテインメント	ETC	130
34 ↑	—		Jリーグプロサッカークラブをつくろう!	セガ	SLG	109
35 ↓	33	22	ルナ シルバースターストーリーズ	角川書店	RPG	85
36 ↓	15	6	きゃんきゃんバニー・プルミエール2＊	キッド	ADV	75
37 ↑	—	28	m〜君を伝えて〜	ネクサスインターラクト	SLG	35
38 ↓	19	3	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	SHT	28
39 ↓	24	29	ストリートファイターZERO2	カプコン	格闘	15
40 ↓	11		ロックマン8〜メタルヒーローズ	カプコン	パズル	11

CHECK POINT ARCADE

メイキング倶楽部シリーズ強し！ トップ3を独占という結果になった今月のチャート。新作ビデオゲーム、体感ゲームも多数登場しているが、女子高生パワーにはおよばなかったか？ 先のAOUエキスポでもさらなる新作が発表されており、アーケード市場の流れはまだまだ変わらないのだろうか？ その中でセガスキーや「アルペンサーファー」、「アルペンレーサー2」といった冬のスポーツものが健闘を見せた。

シーズン終盤、手軽にアーケードでも滑れるようになったのはうれしいね。

CHECK POINT SATURN

2月の新作がまんべんなく売れ、上位を占めた今月のチャート。ポイント的にはやや低いものの、落ちモノの定番シリーズ最新作「ぷよぷよSUN」、腕のあるプレイヤーには「レイノス2」、懐かしの完全版「ファンタジーゾーン」、ファン必携の「花組通信」などなど、幅広いジャンルのソフトが発売されたのが特徴だ。また、再販ながらニューパッケージ＋カードダス入りの「エヴァンゲリオン」もほぼ初日に完売したようだ。

次なるタイトルは何か？ アンケート第一位で実現した「ファンタジーゾーン」。

 ※アーケードTOP40は、セガが運営する全店舗(約900店)の売り上げデータをもとに、サターンTOP40は、「セガサターンマガジン」集計協力店舗(約650店舗)のデータをもとに、編集部独自の計算方法で算出してチャート化したものです。プライズゲームなど導入店の少ないマシンはランキングの対象から除外しています。※サターンソフトタイトル横の＊印は年齢制限のあるものです。【ジャンル表記】ACT＝アクション、SLG＝シミュレーション、RPG＝ロールプレイング、SHT＝シューティング、ADV＝アドベンチャー
※このコーナーでは、可能な限り中立な立場で記事を構成するよう心がけています。他メーカーのみなさまのご協力をお願いします。

SEGA Magazine

誌上通信販売

SEGAのキャラクターグッズを家に居ながらにして手に入れられちゃう大人気のコーナーだよ。さてさて、今回も新作満載でお届けだ! サクラファンの君にもやっと紹介できるモノができたぞ。
☎マークの商品は、必ず電話で在庫を確認してから申し込んでネ!
※☎マークのついていない商品はハガキで申し込めばOKだよ。

電話予約: ☎ 03-3324-6136 月〜金10:00〜20:00
※注文数が大変多くなってきたため、泣く泣く消費税をいただくことになりました。計算間違えのないように気を付けてネ!

PRESENT
4月号の通信販売でのお買い上げ合計金額(送料含む)が1万円以上の方に、もれなく「セガフリークス ザ カードVOL.1」をプレゼントいたします。(早くVOL.3出して〜!)

SONIC

NEW

1.ソニック スクリーンセーバー
¥3,914 (税込)
ついに待望のスクリーンセーバーが出た! ソニックやテイルスのかわいい動きに、思わず見とれて仕事を忘れてしまいそう。
Windows 3.1、95対応。

限定1
☎ **2-A.回転ソニック**
サイズ●135センチ
※バインディングは付いていません

限定1
☎ **2-B.ソニック&ナックルズ**
サイズ●135センチ、150センチ
※バインディングは付いていません

ソニック スノーボード
12月号で紹介した最新モデルがあっという間に売れてしまったので、ド根性で1996年型を探し回ってついに見つけたゾ! 雪は無くなっちゃうけど、ソニックの熱狂的なファンの君に。
各¥82,340 (税、梱包料2000円含む)

限定各10
☎ **3.ソニック 革ジャン**
¥49,440 (税込)
前回見逃しちゃった君、これはソニックファンなら要チェックだ。タイト&ショートなデザインだからかっこよく着こなしてね!
サイズ●S、M、L

☎ **4.ソニック トレーナー(S字)**
¥5,047 (税込)
「SEGA JACK」時代に紹介して大人気だったので、まだ知らない君の為に紹介。裏全体がワッペンになってるよ。ベースはグレーのみ。
サイズ●M、L

限定各30

SONIC T-shirt

5.グラデーション
¥2,987 (税込)
すごーく大人っぽいけど、これでソニック。
サイズ●M、L
カラー●パープル、グリーン、ホワイト

6.Sマーク
¥2,987 (税込)
なんだか強くなった気分になれちゃう。
サイズ●M、L
カラー●イエロー、ホワイト、ブルー

7.シルエット ¥2,987 (税込)
インパクトのあるデザインでしょ。
サイズ●M、L
カラー●グレー、オレンジ、ネイビー

セガソニック ワッペン
各¥2,884 (税込)
大人気のソニックがワッペンになったよ。ジーンズやTシャツに付けて、世界でたった一つのソニックグッズを作っちゃおう! アイロンで簡単に付けられるタイプだよ。

8-A.Aタイプ (日本製 4種×各1枚)
8-B.Bタイプ (日本製 4種×各1枚)
8-C.Cタイプ (日本製 4種×各1枚)

PRESENT
8-A、8-B、8-Cのワッペン全種類をご購入くださった方には、12枚全部を収納できる壁掛け用ポケット(透明ビニール製)をプレゼントします。

9.ソニック ぬいぐるみ(大)
¥9,064 (税込)
毎回大人気のソニックです。その大きさに気絶しないように。 全長 約75cm

限定2
☎ **10.ソニック マウンテンクエスト**
(英国トミー社製) ¥3,605 (税込)
ついに輸入モノも入手!でもゴメン、2個しかないので早いモノ勝ちだ。社内のスタッフも「このゲームやりたーい!」と大騒ぎ。

お申し込み方法は綴じ込みハガキの下に書いてあります。必ず目を通して下さい!

ご注文・お支払い締切:3月31日【この日までに入金確認ができないとキャンセル扱いになります。注意!】商品発送:4月下旬頃
※ただし限定数に達した商品は、締切日前でも終了させていただきます

バーチャファイター 3

11. VF3 2Pジャッキー スカジャン
¥20,394（税込）

読者のみんなから「作って!」という声が圧倒的に多かったスカジャンの待望の商品化。いけてるよね。
サイズ●S、M、L、XL

NEW

☎ 12. VF3 ジャッキー 炎の革ジャン
¥49,440（税込）

毎回大好評のこの革ジャン。そろそろ在庫も少なくなってきたぞ。
サイズ●S、M、L

限定各5

バック　フロント

サクラ大戦

サクラ大戦 ガレージキット
サクラファンお待たせ!!当コーナーでもやっとサクラグッズを紹介できる日がやって来た！彩色はていねいに。くれぐれも途中で投げ出さないこと。

1/8 スケール

13-A. 真宮寺さくら
¥5,974（税込）

13-B. 李 紅蘭
¥5,974（税込）

14. サクラ大戦 攻略ビデオ
¥3,914（税込）

3/20発売予定のビデオをいち早く紹介! ゲームの攻略はもちろんのこと、横山智佐インタビューによる広井王子先生の対談ほか内容は豪華&盛りだくさん。
45分収録

NEW

エヴァンゲリオン

15-A. 運命（さだめ）
¥3,090（税込）

サイズ●50×75cm

15-B. 制服の少女
¥3,090（税込）

サイズ●75×50cm

エヴァンゲリオン ジグソーパズル
新製品の中から、少しでも長くEVAと対峙したい諸君の為に最も難易度の高い1000ピースモノを用意したぞ。君はどっちを選ぶ？

16. エヴァンゲリオン 綾波レイ ZIPPOライター
綾波レイと片時も離れたくない君に。
¥8,240（税込）

17. エヴァンゲリオン カヲルちびT
¥2,266（税込）

ほんのちょっとしか登場しないのに、妖しい魅力で女の子に大人気のカヲル君がちびTになった! 好意を感じる君はGETすべし!
カラー●赤のみ　サイズ●S、M、L

☎ 19. 綾波レイ プラグスーツ
約40万円●限定2名

完全オーダーメード受付中！
詳細はお問い合わせください。
※サイズにより価格は多少前後します

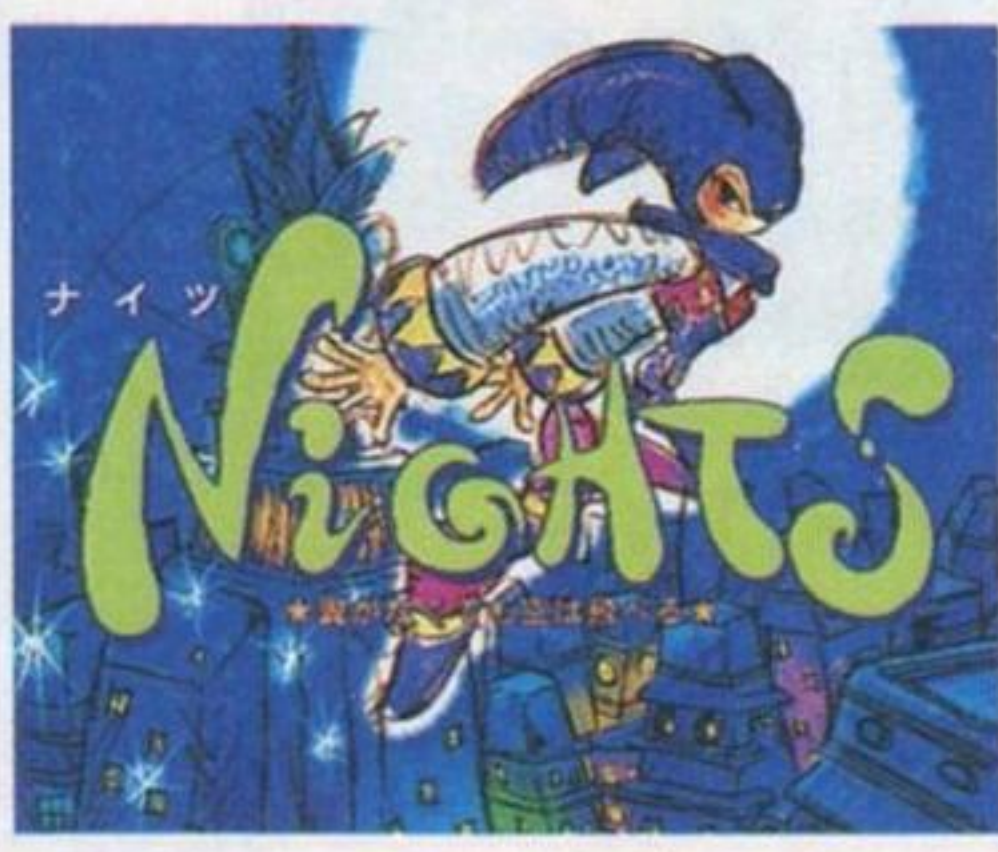
18. エヴァンゲリオン 初号機Tシャツ
¥2,575（税込）

メカニカルなデザインとフルカラーの初号機が絶妙なバランスで構成されている1枚。
カラー●ブラックのみ　サイズ●M、L

NEW

限定20

☎ 21. スカッドレース 公式ガイドブック
¥880（税込）

F-1速報紙「GPX」初代編集長の山口正己氏をスーパーバイザーにAM2研が完全責任編集したグラフィカルな1冊

22. ナイツ 絵本
¥1,800（税込）

手描きのタッチがとってもおしゃれ。近くの書店で手に入らない人のために。

☎ 23. テムジン ソフトビニール製
限定20

¥4,099（税込）

1/72スケール。着色済みで簡単に組み立てられるから、手軽にチャレンジ!!

予約・注文受付　(株)ミントスタッフ「セガマガジン」通信販売係
〒156 世田谷区松原1-38-28 松原片桐屋ビル3F　TEL:(03)3324-6136　FAX:(03)3324-6107

SEGA Magazine

誌上通信販売

テレカ ア・ラ・カルト

このページにも、ついにサクラの風が吹き荒れる日が来た!?
サクラ大戦の商品のみセット売りになっています。
セット商品は1セットから、その他のテレカは最低2枚からご注文を受け付けまーす。※TEL予約頂かなくてもハガキでOK!

ルール ①セット以外のテレカは必ずこの中から2枚以上を選んでご注文ください。
②綴じ込みの注文ハガキの表面にこのページの注文欄があります。
そちらに希望枚数を記入した上で、裏面もご記入ください。
書き間違えても返品 交換はできませんので、くれぐれも間違えのないようにネ!

セット以外 各1枚 ¥1,000 (税込)

サクラ大戦

キャラクター6枚セットも欲しいし、台紙付きのさくらも捨てがたい。
さあ、どうする!どうする?

20-SA-1 キャラクター 6枚セット ¥6,000 (税込)

20-SA-2 真宮寺さくら 3枚セット ¥3,000 (税込)

20-NI. ナイツ

20-VR バーチャロン

20-SF. ソニックファイターズ

20-LB. ラストブロンクス

ソニック シリーズ

全部ニュアンスが違うから、選ぶのに悩んじゃうよね!?

20-SO-1. スマイルソニック

20-SO-2. 見返りソニック

20-SO-3. 走るソニック

20-VK. バーチャキッズ

バーチャファイター3 シリーズ

限定販売であっという間に完売したものの、入手できなかった大勢のファンの方からの熱い要望でついに再販決定!「あと1枚で全種類揃うのに…」と泣いていた君、良かったね。今回は鷹嵐が加わったぞ。

20-VF-1. ジャッキー

20-VF-2. ジェフリー

20-VF-3. ウルフ

20-VF-4. 晶

20-VF-5. ラウ

20-VF-6. 舜帝

20-VF-7. リオン

20-VF-8. 影丸

20-VF-9. 葵

20-VF-10. サラ

20-VF-11. パイ

20-VF-12. デュラル

20-VF-13. 鷹嵐

お申し込み方法は綴じ込みハガキの下に書いてあります。必ず目を通して下さい!

ご注文・お支払い締切:3月31日【この日までに入金確認ができないとキャンセル扱いになります。注意!】商品発送:4月下旬頃

※ただし限定数に達した商品は、締切日前でも終了させていただきます。

COSPA®
COSTUME PARADISE

3月15日発売

SEGA Magazine 誌上通信販売

ジョイポリス & セガ・アミューズメント
先行販売商品

完成イメージのグラフィックですので多少異なる場合があります。

☎24

©SEGA1991

ソニックZIPPO

COL. SILVER ¥7.004（税込み）
マニア注目の一品！ついにソニックのZIPPO登場！
エッチング加工のシルバータイプ

☎25

©SEGA 1996

新宿MADTシャツ

SIZE M.L COL. NAVYBLUE ¥2.987（税込み）
LAST BRONX東京番外地"新宿MAD"のTシャツ
これを着ればあなたもJOEのように強くなれる！？

■販売施設■

施設	電話
東京ジョイポリス	☎03-5500-1801
新宿ジョイポリス	☎03-5361-3040
横浜ジョイポリス	☎045-623-1311
福岡ジョイポリス	☎092-272-2248
新潟ジョイポリス	☎025-249-3300
大阪ＡＴＣガルボ	☎06-615-5363
市川ガルボ	☎0473-79-3995
心斎橋ＧＩＧＯ	☎06-213-8024
広島ＧＩＧＯ	☎082-541-6345
ハイテクセガプライム	☎03-3477-1324
ハイテクセガ天神	☎092-741-6412

★これらの商品は通信販売でもご購入いただけます。

★このページの商品に関するお問い合わせ
株式会社コスチュームパラダイス 〒150東京都渋谷区神泉町7-6芦沢ビル
TEL:03-3770-3699 FAX:03-3770-9505

予約・注文受付 （株）ミントスタッフ『セガマガジン』通信販売係 〒156世田谷区松原1-38-28 松原片桐屋ビル3F TEL:03-3324-6136 FAX:03-3324-6107

SEGA JACK RETURNS

PAGE JACK

6 REENTRY

ページジャック

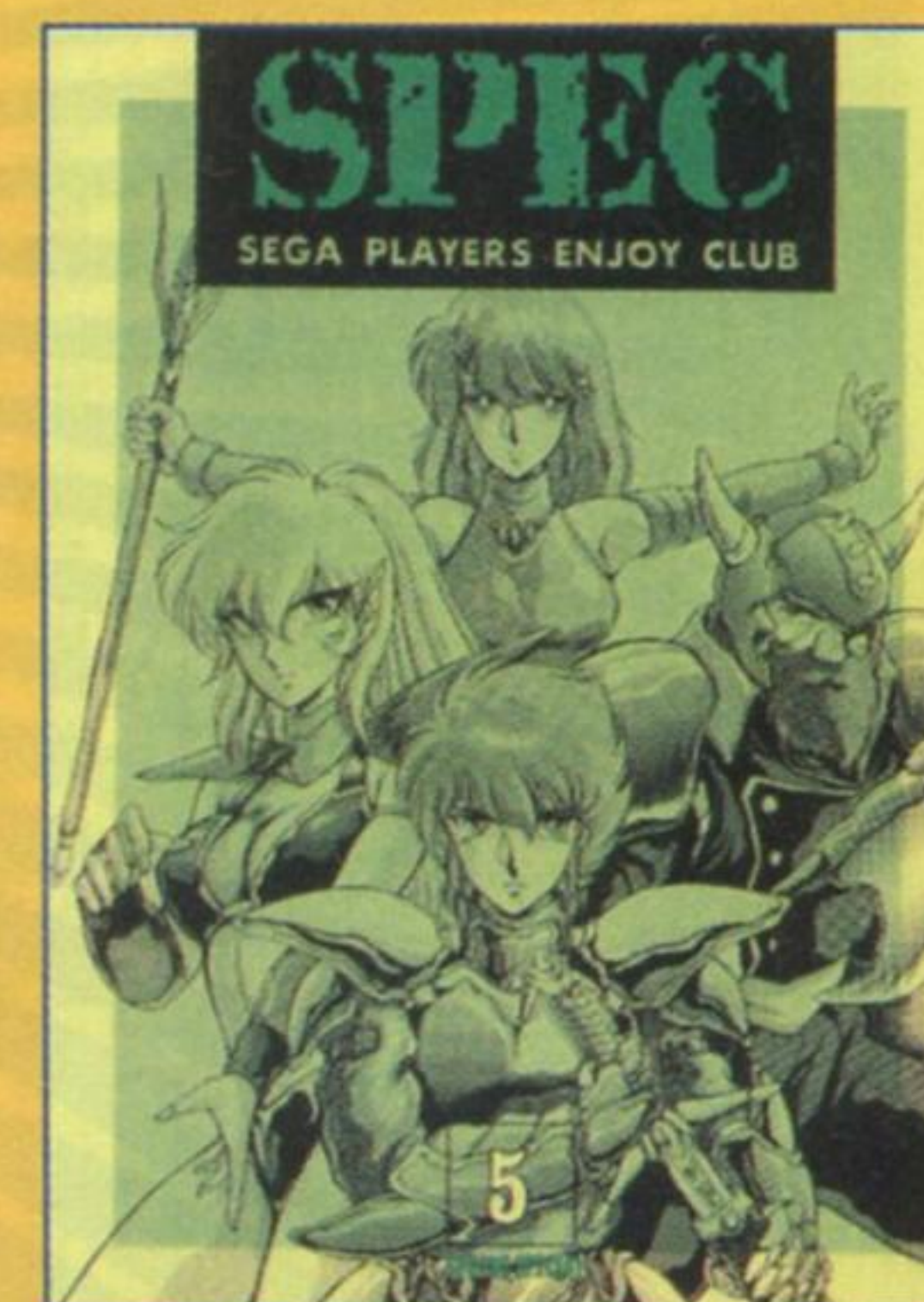
君は『SPEC』を知っているか？

生粋のセガファンから「なつかし〜」との声が聞こえてきそうな『SPEC』。10年前に存在したセガ公式ファンクラブを紹介！

人気の「ファンタシースターⅡ」の開発裏話と一緒に、発売予定のメガドライブ周辺機器を大紹介。ページ数は少ないが、開発の人と直接交流できる喜びであふれている。

巻頭の新作特集に「アレックスキッド　天空魔城」が。そして、メガドライブ史上に光を放つ名作「ファンタシースターⅡ」も、まだまだ熱く特集されている。

巻頭は、キャラのランキング。読者だけでなく　開発者のものも載っていたのが面白い。そして、やっと完成した「スーパー大戦略」の裏話がバグ日記なのが笑える。

「大魔界村」を含め、新作ソフトの紹介が結構多くなっている。この４号には「＋１」というおまけがあり　会員から募った、移植希望のランキングやハガキが載せられた。

この号から小さくなったが、本格的に製本されている。また、開発陣によるファンタシースターシリーズの外伝などの漫画が加えられ、充実した誌面作りとなった。

イラストギャラリー

兵庫県／とらまる

4月号がこんなイラストだったら女性読者急増確定?? カゲのウェービィヘアがまた何ともキューティクル。

北海道／タイツ

ナイツの衣装をアレンジしたクラリスがすごくキレイ　今度はぜひエリオットとペアで。

富山県／毛利あきこ

絵から愛が伝わってわってきます。Macの練習がんばってくださいね。

東京都／片山香織

ナゾの白目パイ登場。笑い声が怖いですでも妙に憎めないんだよなぁ。

長崎県／フユ

ペンがあまりなかったのが逆に良かったのでは？　色の統一感がいい効果を出してますね。

和歌山県／Mr.ZERO改めMr.0

元気いっぱいのパイちゃんが印象的。やっぱり彼女はこうでなくっちゃね。

石川県／飛泉綾

レイアウトがキメ手のジャッキー。センスの良さと大胆なペンタッチに感動！

今月の直訴

２月号の特集は多方面にかなりの影響を与えた模様!?　イラストもご覧の通り。でもなぜ〝レンタヒーロー″を描くと極彩色になってしまうのか、筆タッチになってしまうのか。でも愛しい♥

新潟県／豊納まゆら

東京都／高橋潤

「ファンタシースターII」の特集で、早解きコンテストの結果や感想が寄せられた。かなり辛口なものもあり。また、『はたらく開発さん』や完全オリジナルの読み切り小説等の新連載も始まった。

ついに表紙がカラーに。発売未定のソフトを調べた『行方不明ソフトを追え』というれしい企画があった。また、創刊から続いた『オカル倶楽部』が終わり、一つの時代が終わった。

これがSPEC会員証だ！

SPEC会員の証、豪華SPEC会員証がこれだ！　裏に会員ナンバーと氏名が書き込まれている。表のデザインは当時のセガのデザイナーが制作。残念ながら現在SPECは活動を休止。バックナンバーも入手困難です。

プラスチックカードで本格的な作りになっている。裏に会員番号が書かれているが果たして何番まであるのか？

資料提供してくれたヨッチさん。10年前に『Beep！』に載った記事を見て入会を決めたそうだ。ちなみに彼は仙台にあるセガのお店の店長なのだ。

ゲーマーみきのSPECの思い出

始まりは、コンパイルさんのFC誌を見た当時の開発部長が「やるぞ」って、開発内で有志を募ったことからですね。で本作りが始まったのですが、もう大変。文やイラストを描くことは好きな連中が集まっているので問題ないのですが、本業の開発業務が忙しくて原稿の締切が守れない。あとゲーム誌で紹介されはじめてから発送と運営作業も大幅にUP！　封筒に本と「発送遅れてごめんね」というおわびの手紙を入れ……、発送作業はスタッフ総動員でした。でも当時はゲーム誌はそんなに多くないし、セガの情報も少ない。発送が遅れて最新情報からズレていても、みんなSPECを待っていてくれたんですよね。今は　セガマガ　で最新情報が読めるし、SPECを待ってくれるかなぁ。

セガマガアンケート発表！

このゲームをセガサターンに移植しろ

募集した号の特集が「レンタヒーロー」だっただけに、結果も如実にその影響が出ています。この声が無事届くといいのですが。「SEGA AGES」でもいいからという声も。

① レンタヒーロー（MD）
② ドラゴンクエストシリーズ（SFC/FC）
③ ファイナルファンタジーVII（PS）
④ デッド オア アライブ（AC）
⑤ セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ（AC）
⑥ バイオハザードシリーズ（PS）
⑦ スカッドレース（AC）
⑧ ソニック・ザ・ヘッジホッグシリーズ（MD他）
⑨ 新スーパーロボット大戦（PS）
⑩ ファンタシースターシリーズ（MD他）

セガマガアンケート発表！

一番思い入れのあるセガのゲームは？

① サクラ大戦
② バーチャファイター2（2.1）
③ バーチャファイター3
④ バーチャファイター
⑤ ナイツ
⑥ ソニック・ザ・ヘッジホッグ
⑦ レンタヒーロー
以下セガラリー、ファンタジーゾーンなど

セガマガ読者の一番思い入れのあるセガのゲームは「サクラ大戦」がダントツで1位をゲット！　シナリオ、キャラクター、システム、いずれも高い評価を得ており　早くも続編を希望する声が後を絶たないほど。はたして次号以降はどうなるか？

羽田系通信

絵画の秘密

記念すべき『セガマガジン』創刊号の第1回「羽田系通信」で紹介した〝自動ドア〟の手前に1点の絵画が飾られている。その絵は少なからず絵画に興味がある人であれば画家ノーマン・ロックウェルのものと一見してすぐわかる。しかし立ち止まってよーく見てみるとそこには何とセガソニックが描かれているではないか！　さすがはソニック！　あのノーマン・ロックウェルもファンだったのか！　いや待て。そんな事実は一度も聞いたことがないぞ。というわけで個人的に調査を開始。しかし社内で片っ端から問い合わせてみたがなぜか誰も知らない。ようやく海外からの社長へのプレゼントであることだけが判明。しかし詳細はつかめないまま。なんと最終的に役員の協力を得て事実を知るという大事に発展してしまい内心冷や冷やだった。結局この絵は海外のサードパーティー「インタープレイ」社より社長へ贈られたロックウェルを題材にしたパロディアートであった。なかなかお目にかかれないこの逸品、ノニックファンにはぜひご鑑賞いただきたい。

これがそのパロディ絵画。サザビーのオークションとかに出したらいくらぐらいで落札されるのかと下世話なことを考えた私です

T橋を捕まえろ！結果発表！

予想をはるかに上回る反響を記録した（でもたった5通）「T橋を捕まえろ」。みごとに仕事中のT橋をGETしたのは下記の5名様。■とっても楽しい企画ですね。私こーゆーの大好き！（埼玉県・阿倍さん）■オヤジかなぁと思ってたけど笑顔がさわやかなお兄さんでした。（千葉県・椎野さん）■どこでどう捕まえたのかはナイショです。（東京都・佐々木さん）その他、東京・坪井君、東京・笠原君、以上5名にDIGIOを進呈。応募ゼロを回避、ホッとしてるぞ。

SEGA VILLAGE VOICE
読者からのお便り

読者のみなさんから、先月号で行ったアンケートについていろいろとご回答をいただいてますが、その結果については次号で紹介する予定です。それでは今月もご意見、ご感想を紹介していきましょう。

●セガフリークスカードがどこにも売ってない。（青森県／須藤さん）●サクラグッズの通販希望！（特にカレンダー、どこにもなかった）（宮崎県／渡辺さん）●誌上通信販売で「ソニックZippoライター＆灰皿セット」を復活させてほしいです。（埼玉県／高坂さん）●これからも通販に力を入れてください。（東京都／関森さん）●通販でネルフのジャケットやコートなどもあつかってほしいです。（鳥取県／森山さん）●この間通販でジャッキーの革ジャンを買ったのですが、革ジャンについて全くの無知なので、革ジャンのコーナーみたいな感じで１回やってほしいです。（宮城県／高野さん）●ナイツは大好きです。特にピアンが大好き。ピアンのグッズがたくさん出るとうれしいです。（東京都／野村さん）●セガのゲームキャラの人気投票を行い、上位キャラのポストカードやテレホンカードを作成し、付録、全員プレゼントなんか企画してもらえないでしょうか？（長野県／茨木さん）●「エヴァ」グッズの特集がよかったです。次号も期待します。（神奈川県／鈴木さん）●もう私はナイツ大ファン。ナイツのものなら何でも買います!! でもお金が足りなくて、テレカがたのめない……（涙）。（埼玉県／斉藤さん）

――と、通販やグッズについての意見が目立ちました。続いて……

●ページジャックの「じい」作品さいこーです!! これだけしかないんですか？ できれば「じい」コーナーを作ってほしいです。（静岡県／小林さん）●「じい」最高だ！（特にナイトピアン）（奈良県／松原さん）●もっといっぱい読者ページ増やしてください！ うちの旦那はページジャックの天才画家「じい」さんにいつか勝つ日を夢見ているんです！（和歌山県／川端さん）

――そうです。「じい」です。かなりインパクトがあったようです。

●毎月の表紙が楽しみです。気に入ってます。表紙の絵のテレカが出たらなぁと思います。（愛知県／水野さん）●表紙がかわいいです～。今度はぜひブライアント兄妹のツーショットを……。（神奈川県／橋爪さん）●今月は表紙のパイとアオイがよかったス。もっとオリジナル表紙を楽しみにしております。（ほかとはちがう何かをやってください!!）（岩手県／菅原さん）●私は中国人です。日本の友達が北京へ来るとき、私に何がほしいと聞かれると真っ先に『セガマガジン』と答えます。原因は『ファミ通』が簡単に買えるけど『セガマガジン』は珍しいのです。（中国・北京／杜さん）●メダルゲームがどうも盛り上がりに欠ける。○枚で、例えばUFOキャッチャーの景品がもらえるとかあったらなぁと思うけど、無理なのもわかるような気がしますけど。メダルゲームはけっこう好きなんで、何かしらの発展を期待してるのですが……。（神奈川県／速水さん）

――何と海外からの声もありました。それでは次号もおハガキお待ちしております。

S木の取材日記

女子高生をGETしに渋谷に行ってきました。もちろん取材で。彼女たちにアンケートを取ればゲームの神様鈴木裕氏も「フリーター」になってしまう始末。世の中って広いんですね。この取材で気になったのはやっぱり彼女たちのいでたち。バーバリーのマフラー、ミニスカートルーズソックスと、３種の神器のごとく全員が着用。バンダイの取材を終えたばかりの僕は全員量産型モビルスーツザクに見えてしかたありませんでした。

T橋の取材日記

これでもＴ橋はサッカーボールに青春を賭けた部活小僧でした。オーバーヘッドを狙って首の骨を折りそうになったり、スパイクを忘れて革靴で試合に出たりと結構いい加減でしたが、「いくぞ翼くん」「ナイス岬くん」等と意味不明のセリフを吐きながら相棒と楽しくボールを蹴っていたモノです。どういう縁か、当時の「岬くん」は今ソフトバンクのセガマガ販売担当。いつまでも「黄金コンビ」といきたいものです。

S枝の取材日記

週に２、３日しか家に帰れない、それが編集、と割り切っているので、夜中はみんなで記念撮影ってよくわかりませんが、忙しければ忙しいほど、こういったことをやる楽しさを味わっているのです。ところで、今月はAOUエキスポの取材に行きましたが、すごい人でした。各社いろいろな新作がありましたが、再び格闘人気が再燃かと思わせる内容でした。Ｎ社とＴ社の勢いを感じました。

お便り・企画大募集！

『PAGEJACK』はその名の通り読者のみなさんに乗っ取ってもらおう！ というページです。みなさんのお便りがこのページの原動力となりますので、面白いと思ったコーナーにはガンガン応募してくださいね。募集コーナーは……

■ イラストギャラリー
□ ソニックマニア大集合！
■ MMBへのファンレター
□ この人と一杯交わしたい！
■ この人に会いたい！
□ セガのそこが知りたい！
■ 街でみかけたちょっといい話
□ 私のコレクション自慢
■ セガのあの人にあれを聞きたい

などなど、あなたのオリジナル企画でもまったく問題なし。個人的には編集部への励ましのお便りなんかもらっちゃうと徹夜の作業にも気合が入るので大歓迎。さぁ今すぐ君の思いのたけをハガキにぶつけ、ポストへ走ろう（切手も貼ってあるか確認してね）！

あて先
〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）5F
セガマガジン編集室
「PAGEJACK」各コーナー係まで

欲しいグッズをキミの手で実現させよう！ 新 商品開発委員会 Vol.6

『新☆商品開発委員会』ますます絶好調！　増え続けるお便りに「S.K.I.B.T」はうれしい悲鳴をあげています。
企画会議で煮詰まりそうな時、目からウロコを落としてくれるのがみなさんのハガキだったりするのです。

PRESENTED BY S.K.I. BUPPAN TEAM

エヴァンゲリオン公開直前！綾波レイ実物大人形登場！

新☆商品開発委員会　第六回　S.K.I.
episode Ⅳ:death&rebirth

むらまつ・今回の此の頁読みづらくないですか？
赤っぽり　何言っちゃってるんですか、今日が何日かわかってます？　むらまつさん。
職業女性型最終決戦兵器
む　3月13日、ホワイトデーイブですよ。お返し期待してますよ、赤っぽりさん。
赤　わかってないですね。其れと此の頁構成とどういう関係があるってんですか？
今日は、エヴァンゲリオンの映画公開前日です。
む　えう゛ぁんげりおん？何ですか、其れ？
新世紀 EVANGELION
赤　相変わらず勉強不足ですね、むらまつさん。去年から今年にかけての壱番人気のアニメーションじゃないですか。
む　そうなんですか？全然知りませんでした。
赤　ビデオとか出てますから、其れ見て勉強してください。
む　で、其れと此の頁とどういう関係があるんですか？
赤　結構葉書が来てるんですよ。例えば「上大岡のまさとさん」から実物大の綾波レイが欲しいetc. ほらこんなに。
む　本当、こんなに沢山頂いているなんて気づきませんでした。凄い人気ですね。あ、この子可愛い。
赤　むらまつさん、ちゃんと『セガマガジン』見てます？　先月の通販頁でカヲルチピTシャツ販売してたじゃないですか。
む　あ、此ですね。買っちゃおうかな。
赤　気付くのが遅いですよ。今度はちゃんと購入してください。
む　其れはさておき、実物大の綾波レイは如何ですか、みっちゃん？
み　やっと出番ですか。で、綾波レイですが、既に弐種類ほど発売されています。と、云う訳で今回はパスですね。
む　そうですか、其れでは「上大岡のまさとさん」今回はそちらを購入してくださいね。
そういえば今回ヤスカワさんが見あたらない様ですけどどうしたんですか？
赤　自分自身を補完する旅にでると言ってた様な気が。そのうち腹が減ったら帰ってきますよ。
む　そうなんですか？
赤　気にしなくても大丈夫です。それよりもむらまつさん、相変わらず勉強不足ですね。来月から新入社員が入ってくるかもしれないんですから、頑張ってくださいよ。
む　そういえばそうですね。どうしましょう？
み　〝どうしましょう〟ではなく、頑張ってください、紅一点として。
む　はぁい、わかりました。それではまた来月と言うことで。
サービス♥サービス。

綾波レイ　First Children　最後のシト

綾波レイ等身大人形。問合せ先：ペーパームーンいりなか店（052-833-5016）

綾波レイ等身大人形。こちらはプラグスーツ。問合せ先：㈱海洋堂（06-909-1051）

「新☆商品開発委員会」物販チーム(S.K.I.B.T.)の面々

◆みっちゃん　サターン版「バイオハザード」発売決定！　今から楽しみです。
◆むらまつ　どんどんサターンにはまってます。寝れない毎日が続いてます。
◆赤っぽり　XBAND版バーチャロンを買うか否か。いまだ悩んでます。
◆ヤスカワ　私の担当は今号でおしまい。「にへどん」のページで会いましょう。

応募方法

「新★商品開発委員会はあなたの声を大切にすることをお約束します」

当委員会では、常時みなさんのアイデアを募集中です。あなたが欲しいキャラクターグッズ、あれば便利だと思うグッズなどを当委員会まで送ってください。
応募方法は、ハガキ、企画書、電子メール、商品サンプル等、何でもかまいません。(直訴状持ちこみはちょっと……)すばらしいアイデアをお待ちしています。
これは、というアイデアは当委員会で検討し、実現化に向けて動き出します。その経過は今後このコーナーで報告していきますのでお楽しみに！
◆ハガキなど右のあて先まで。
◆電子メールは「YasukawaS@amog2 sega.co.jp」まで。
商品アイデアの他、はげましのお便りや質問などでもOK。よろしくお願いします。

あて先
〒144　東京都大田区東糀谷2-13-1
羽田菱信ビル2F
(株)セガ・エンタープライゼス
AM施設グループ新規営業事業部
「新★商品開発委員会」係まで

伊藤園

チャー・ジンジン
茶金金の「金の烏龍茶」を知ってるかい？

①

チャー・ジンジンは
歌とおいしい烏龍茶が
大好きな
おじさんです。

②

うれしいことがあると
チャー・ジンジンは、
うたいだします。
ほら、こんな調子で。

♪Hey! 小鳥くん
キミとオイラのうた声で
青空をいっぱいにしちゃおうぜ〜

③

ところが
珍しいこともあるもので
ある日、チャー・ジンジンは
悩んでいました。

パタパタ

「う〜ん 新曲がつくれない！」

④

チャー・ジンジンの
奥さんが言いました。

「あなた、
お茶に
なさったら？」

ティーブレイク
ならぬ、
烏龍茶ブレイクです。

⑤

出された烏龍茶を
ひと口のんで
チャー・ジンジンは
叫びました。

「こ、これは!!」

⑥

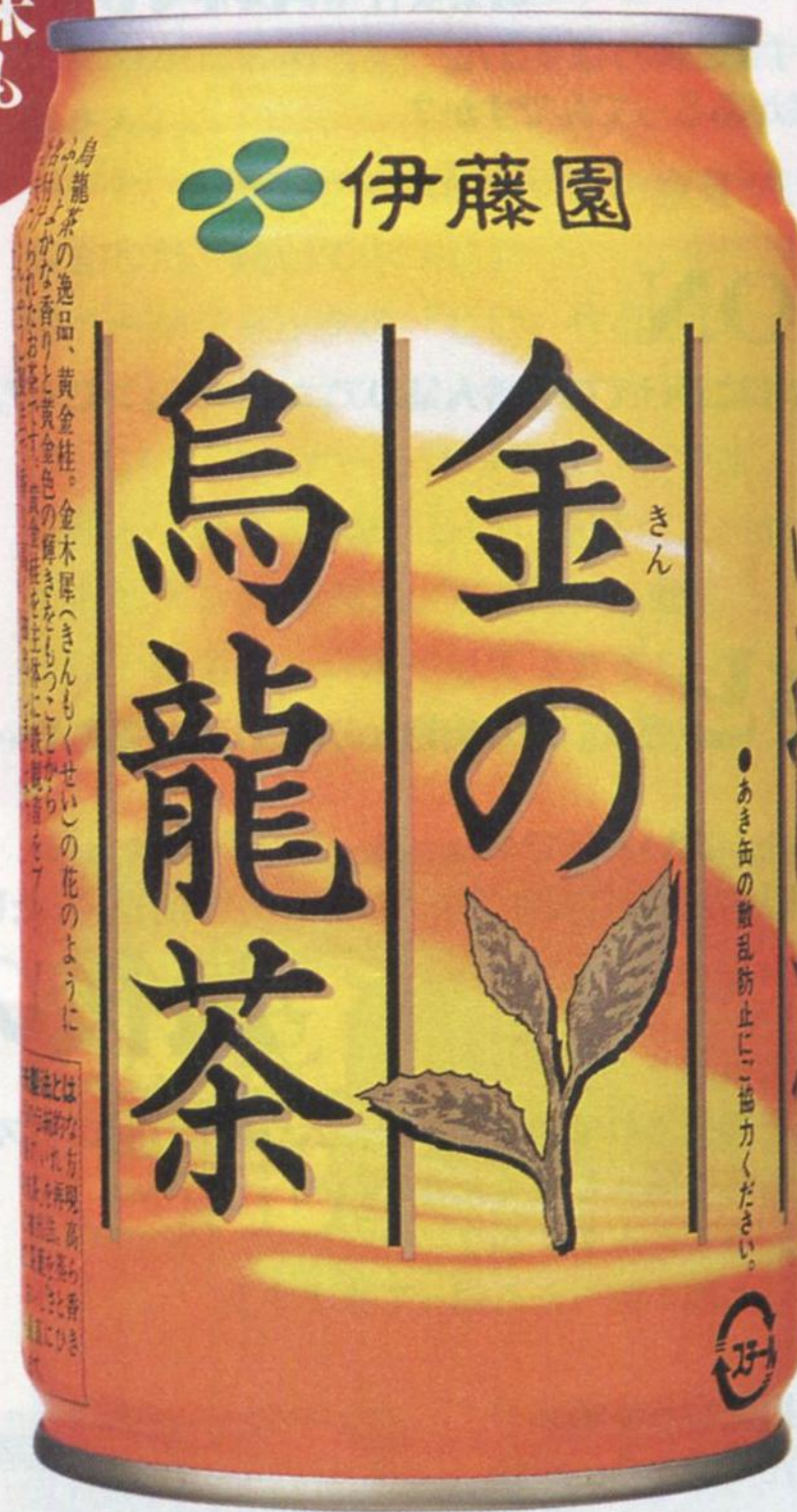
それは、「金の烏龍茶」。
お茶にうるさい
チャー・ジンジンも
おどろくほど 味も香りも
グー なのでした。

⑦

「金の烏龍茶」を
知ってるかい？

黄金の名をもつ茶葉、黄金桂。金木犀（キンモクセイ）の花のような香りと黄金色の輝きをもち、中国でもごくわずかしかとれない貴重な茶葉です。「金の烏龍茶」は、この黄金桂と、鉄観音を使用し、中国の伝統にならった功夫（クンフー）製法で入れました。
「烏龍茶ってこんなにおいしかったのか」という味。チャー・ジンジンがおどろくのにも、無理はありません。

ここで
コマーシャル

⑧

というわけで、
すっかり
「金の烏龍茶」が気にいった
チャー・ジンジン。
さっそく「金の烏龍茶」の
歌をつくりましたとさ。

⑨

黄金の名をもつ茶葉（チャヨウ）から、金の烏龍茶。

味も
色も
香りも。

伊藤園
金（きん）の烏龍茶

新発売!!

空容器の散乱防止・リサイクルにご協力ください。

SEGA Magazine セガマガジン

セガマガジン 読者プレゼント

早春とはいえ、まだ肌寒い日が続く3月。卒業や入学、就職準備などであわただしい日々が続いてる人も多い季節。そんな中でも欲しいプレゼントのチェックは怠らないで、今月もハガキを送ってね。待ってます。

本誌に関する質問は… **03-5642-8349**
平日午後4時から6時まで。ゲーム内容や裏技などは一切お答えできません。

応募方法

備え付けのアンケートハガキ(P72)に答え、必要事項、欲しいプレゼント賞品名と番号を記入して送ってください。締め切りは4月12日必着。記入不十分なものは無効になります。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。賞品によっては発送に時間のかかる場合がありますのでご了承ください。

NO.1
「ファイティングバイパーズ」Tシャツその1

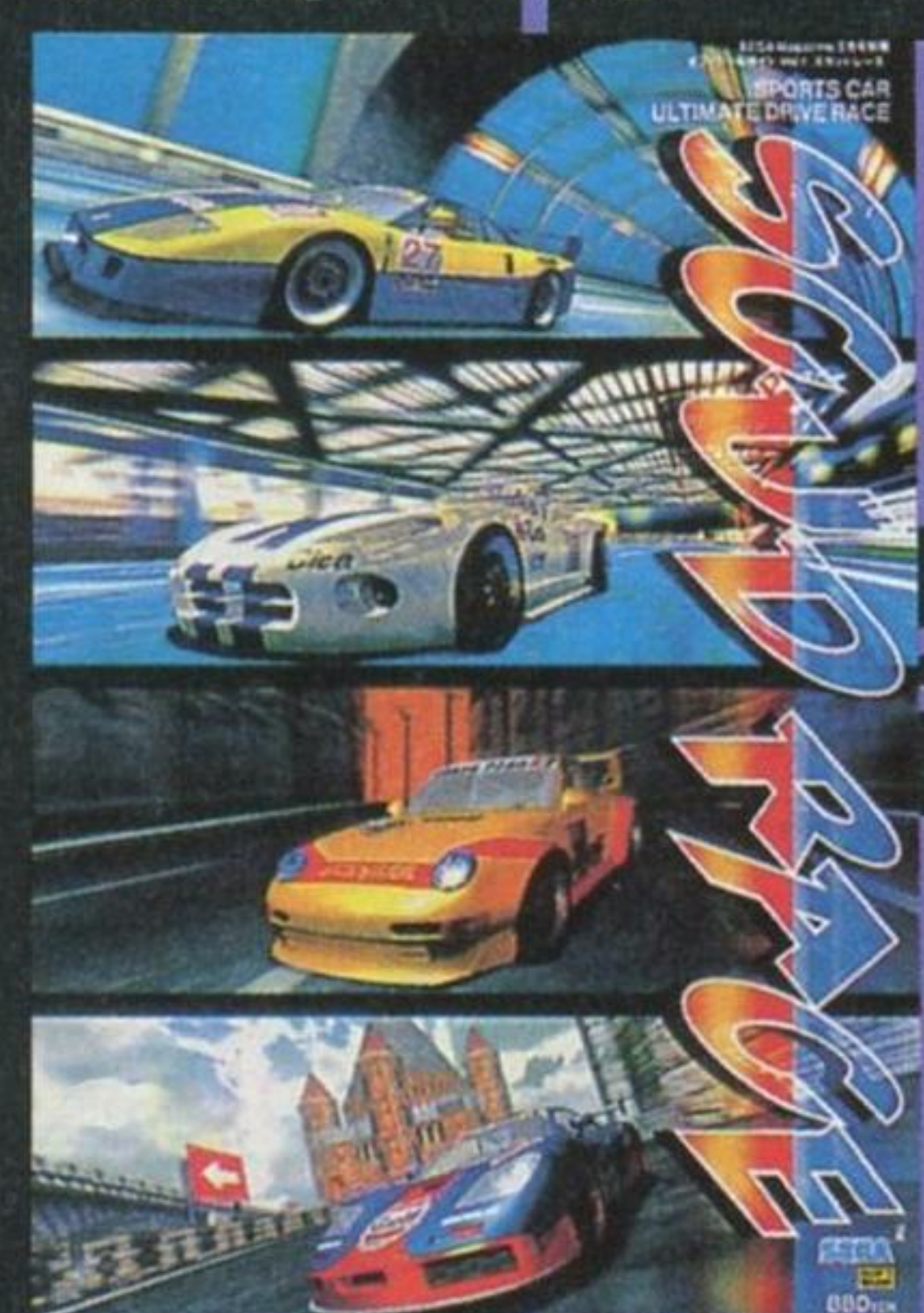
▲5名 提供 セガ
薄いグレーの生地にタイトルロゴがプリントされているTシャツ。今ではなかなか手に入らない品だ。

NO.2
「ファイティングバイパーズ」Tシャツその2

▲5名 提供 セガ
こちらはゲームのロゴがばしっと入ったTシャツ。"その1"よりは若干生地の色が濃いのだ。

NO.3
「バーチャファイターKids」ジャッキー兄ちゃんTシャツ

▲5名 提供 セガ
Kidsのグッズはデザインがいいものが多いのが特徴。これも例に漏れずジャッキーのイラストがいい感じ。

NO.4
オフィシャルガイドブック「スカッドレース」

▲5名 提供:ソフトバンク
AM2研監修の「スカッドレース」オフィシャルガイド。オールカラーの美しいCGはため息がでるばかり。表紙も特殊な作りになっていて、ゲームファンも車ファンも納得の出来映え!

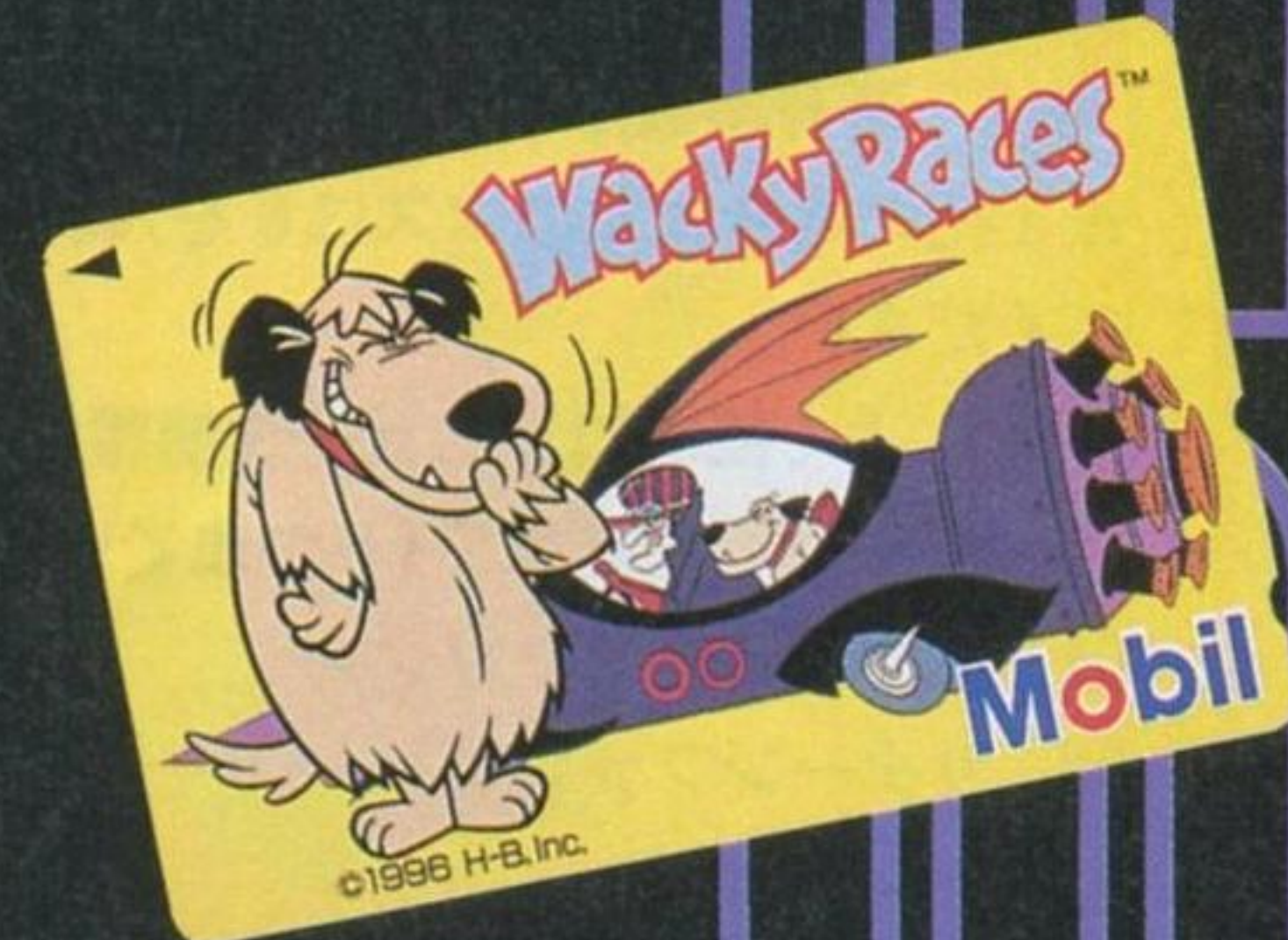
NO.5
「VF3」クリスマスカードセット

▲10名 提供.セガ
昨年のクリスマスに作られた特製カード。懸賞で抽選にはずれて涙をのんだ人に、3カ月ぶりのチャンス到来! 2枚1組でプレゼントするので、ダメだった人はここでラストチャレンジ。

NO.6
「バーチャファイターKids」オリジナルテレホンカード

▲10名 提供:大塚ベバレジ株式会社
なんとジャワティーバージョンのテレホンカード! お店にも売ってないプレミア物だよ。この機を逃すな!

NO.7
「Wacky Races」ケンケンテレホンカード

▶15名
提供 モービル石油株式会社
とってもかわいいケンケンのテレホンカードはこちら。これももちろん非売品だぞ。なんと一気に15名の方にあげちゃう。

NO.8
「DAYTONA USA」オリジナルピンバッジ

▶3名 提供 セガ
「スカッドレース」の前作でもある「デイトナUSA」。もう今では入手困難なピンバッジを3名に。

2月号プレゼント当選者

①「VF3」オールキャラ技表 15名
北海道/江刺家純子、新潟県/川上潤、長野県/新津佐代子、群馬県/石北朋宏、茨城県/嶋田広文、矢野倉ゆり、千葉県/飯島美由紀、東京都/小野寺美月、加藤球子、巻幡幸子、松井美樹、静岡県/國持一洋、愛知県/近藤智子、黒柳徹樹、兵庫県/赤田恭子

②「セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ」特製Tシャツ 10名
秋田県/鈴木保彦、長野県/渡辺浩文、福島県/草野修一、茨城県/田内幸一、埼玉県/中林勝、東京都/新谷公治、愛知県/杉本智之、広島県/茅野達也、兵庫県/松永寿、京都府/中西良太

③MR.BIGサイン色紙 1名
大阪府/島ひろみ

④「電脳戦機バーチャロン」オフィシャルサウンドデータ 5名
北海道/小笠原貴子、東京都/砂川敦志、前田えりな、山口県/山本優太、鹿児島県/三好真人

⑤「サムライスピリッツ」1997年カレンダー 10名
北海道/吉原百合子、新潟県/小林いおり、福井県/浜田悟、群馬県/工藤信嘉、埼玉県/鈴木晶博、東京都/伊集院美樹、神奈川県/茂呂宏隆、愛知県/加藤恵子、広島県/田中由美、福岡県/森真由美

⑥「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」セガサターン版ポスター 5名
群馬県/曽田綾、茨城県/浅川明美、東京都/内藤明子、島根県/和泉幸治、愛媛県/高井弘志

⑦「探偵 神宮寺三郎〜未完のルポ〜」探偵手帳 3名
山形県/本望洋治、石川県/田代昌美、大阪府/横山唯春

⑧「サクラ大戦」原画&設定資料集 5名
栃木県/小堀清勝、茨城県/沼田強志、東京都/奥村裕志、高知県/畠中迪明、長崎県/金川貢

※雑誌公正競争規約の定めにより、この号の他の懸賞に当選できないことがあります。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前　住所　生年月日　希望のプレゼント番号と賞品名を明記し、「編集室へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や、意見などをお書きください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答を右の記入例にならって、ボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1　2、3）を使い、1つのマスに1字のみをはっきりわかりやすく書いてください。

1 性別　1　男性　2　女性

2 年齢

※実数を記入してください。ただし、1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業

01　小学生　09　専門　技術職
02　中学生　10　管理職
03　高校・高専生　11　自営業
04　大学・大学院生　12　公務員
05　短大・専門学校生　13　アルバイト
06　予備校生　14　無職
07　事務職　15　主婦
08　営業・販売職　16　その他

4 セガサターンソフトの所有本数は？

※1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータ情報誌＆一般情報誌は？（5つまで）

01　セガサターンマガジン
02　サターンファン
03　電撃セガEX
04　グレートサターンZ
05　ハイパーサターン
06　TECHサターン
07　ファミ通
08　ファミマガWeekly
09　GAME WALKER
10　じゅげむ
11　ゲーメスト
12　ゲーメストEX
13　Vジャンプ
14　覇王マガジン
15　TOKYO/KANSAI/TOKAI WALKER
16　ぴあ
17　その他

6 あなたが欲しいキャラクターグッズは？（3つまで）

01　テレカ
02　Tシャツ
03　腕時計
04　キーホルダー
05　バンダナ
06　バッグ
07　ステーショナリー（ボールペン、シャープペンなど）
08　フィギュア
09　ステッカー
10　ポストカード
11　キャップ
12　トレーナー
13　その他

7 今月号の記事でおもしろかったものをあげてください。（5つまで）

8 今月号の記事でおもしろくなかったものをあげてください。（5つまで）

今月号の記事

01　表紙
02　特集／メイキング倶楽部シリーズ
03　バンダイ探訪
04　SEGA AGESへの道／ゲイングランド
05　セガアリーナ誕生
06　ATP INFORMATION
07　ATP ATTRACTION DESIGN WORKS
08　PRIZE PRESS
09　SATURN EXPRESS
10　VF3マキシマムバトル通信
11　SEGA ANOTHER AMUSEMENT
12　CGギャラリー
13　セガカレンダー
14　WOMEN'S WORKSHOP
15　スカッドレース
16　ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
17　コラムス'97
18　1997AOUアミューズメントEXPOレポート
19　Public SPACE
20　スペシャルグラビア「アニカジ」
21　NEW ITEM
22　新世紀エヴァンゲリオングッズ大紹介!!
23　SEGA PC WORLD CLOSE UP
24　NEWS&INFORMATION
25　HIT CHART 40
26　誌上通信販売
27　ページジャック
28　新☆商品開発委員会

9 セガサターンに移植してほしいゲームは？（タイトル名と機種も）

10 あなたのもっとも思い入れのあるセガのゲームを1つだけあげてください（機種は問わず）。

編集後記

「お酒は楽しく飲む！」それが私のモットー。でも学生時代は楽しすぎちゃって結構ムチャをしておりました。ガードレールで背面飛びをして背中血まみれとか、裸で「仮面舞踏会」を熱唱しゲイバーの主人にスカウトされたりとか、渋谷の交差点でバック転をしてタクシーにはねられたりとか（しかも無傷）、今思うと笑えない過去がたくさんあります。完全に記憶をなくしきれないのがまた哀しいところで翌日は醜態を振り返っては己を呪うばかり。最近はハメをはずすことも減りました。季節はそろそろお花見シーズン。久々にパーッと行っちゃおうかな。（高橋）

突然ですが、私の隣の席の先輩を紹介します。名をK田と申しまして、女子高生といえばこの人！　というほど女子高生文化に精通したやり手営業マンです。キョロちゃんフレームの仕掛人である彼は「血管切れちゃうよ」が口癖の一歩先ゆくトレンドリーダー。以前も「これからは高田馬場だ」と豪語し、〝馬場っ子〟という高田馬場を徘徊する女子高生の出現を予想した強者。そんな彼が予測した次なるトレンドは「サナダ虫ダイエット」。腹中に寄生させ一気に痩せたところで虫下しを飲むそうです。本人はいたって真剣ですが……。（鈴木）

アンケート回答欄の記入例

	（例1）回答が5の場合	（例2）回答が08の場合	（例3）回答が15の場合	（例4）回答が1の場合
よい例	5	0 8	1 5	1
悪い例	5	8	15	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。　01　07　15

『SEGA JACK』バックナンバーのお知らせ

「SEGA JACK」のバックナンバーをご希望の方は、1冊250円＋送料実費（1〜2冊/270円、3〜4冊/390円、6冊以上650円）でお分けしています。現金書留か郵便振替で相当額をお送りください。

現金書留……〒156 東京都世田谷区松原1-38-28松原片桐屋ビル（株）ミントスタッフ「SEGAJACK」係　※希望する号と住所、氏名、電話番号を明記のこと。

郵便振替……口座番号　00190-0-579188、加入者名　（株）ミントスタッフ「SEGAJACK」編集部　※通信欄に希望する号と住所、氏名、電話番号を明記のこと。

お詫びと訂正

3月号P80 今月号の記事で「PRIZE PRESS」が抜けていました。

次号予告

セガマガジン5月号は

4月11日（金）発売です。

春の新作徹底特集！

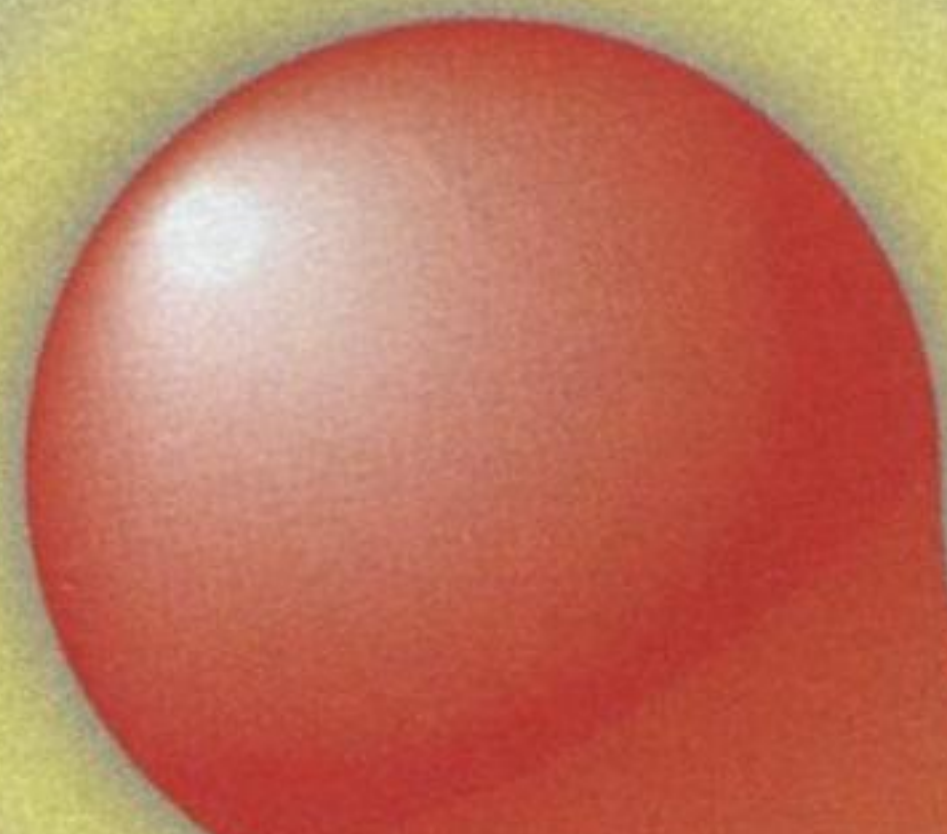
そのほか
アミューズメントテーマパーク情報
キャラクターグッズ情報
新作アーケードゲーム情報
セガサターン情報など
セガ情報満載でお届けします！

※記事内容は変更されることもあります。Ⓒ SEGA

'97春 ゲームスクール特集

いざ

ゲームクリエイターの
世界へ

ゲームクリエーターは、次のメディアを創造する Part❶

Interview 株式会社ゲーム アーツ

ゲーム業界は、新しいメディア産業に飛躍する

「世の中のお父さんに叱られるものは、いつも時代の最先端なんですよね」

ゲーム アーツの宮路洋一社長は、ゲームについて開口一番そう言い切る。

考えてみれば、かつての演劇、映画、そしてテレビも、誕生したときはいつも一般社会からひんしゅくを買った。娯楽としての素晴らしさと可能性を肌で感じたのは、いつもその時代の最先端を行く人たちだった。

しかもゲームはエンターテイメント産業の枠組みも超え、メディア最先端とも位置づけられていくと宮路社長は指摘する。

「これまでのメディアは、舞台、スクリーン、ブラウン管と、表現はだんだん進化しましたが、あくまで作り手から送り手への一方通行でした。でもゲームには、これまでのメディアにはない、インタラクティブ（双方向的）という要素があります。多チャンネルテレビの登場やインターネットなど、各方面で今、インタラクティブメディアが話題ですが、現実的に一番近いのが、実はゲームなんです。これからはマルチメディア・コンテンツというインタラクティブな情報産業が時代の主役を担う時代です。これからゲーム業界を基盤に、まったく新しい産業が生まれます。いわばゲームはテレビの次のメディア。過去、鉄鋼マン、銀行マンが時代の花形職業だったように、近い将来、これからはゲーム業界の人間が時代の花形職業になることでしょう」

あと10年、20年経てば、ゲームは、当たり前のメディアとして認められるだろう。ゲームが多くの人の心を引きつけてやまないのも、そんなゲームの持っている新しいメディアとしての可能性を内心で強く感じているからなのだろう。

面白いゲームとは、インタラクティブ性につきる

では玩具にはない、メディアとしての可能性を感じとれる、ゲームならではの面白さとはなんだろう。

「ゲームで一番大切なのは、インタラクティブな表現力です。もちろんグラフィックも音楽も、キャラクターデザインも、データの質は大事です。でもたとえばRPGなら、解き方もゴールも100通りあるといったように、100人いれば指向は100通りあるはずです。画一的ではない面白さをどう実現していくか。操作することそのものが楽しいという環境をどう提供していくか、それがポイントなのです」

インタラクティブならではの、面白さを実現するところが、これからのゲーム開発のポイントとなると、宮路社長は力説する。

思えるが、宮路社長によれば「一番大切なのは、オリジナリティ」とのことだ。

「一流のディレクターは、みな自分のスタイルを持っています。他と違う自分のオリジナリティを築ける人ですね。もちろんプログラマー、シナリオ、グラフィックなどで、一流のクリエーターとしての実績と信頼を得ることが前提になります。誰でも最初は物まねから始まりますが、一流になる人は、いつも自分のスタイルを築くことに熱心ですね。またそうでなくては一流のディレクターにはなれないし、下のスタッフをまとめることもできません」

才能ある人材を集め、その才能を極限まで出し合い、高め会い、それをまとめる。そして世界のどこにもない、オリジナリティあふれる作品を創造する、たしかに大変だが、胸の躍る世界だ。

"自分の力で、楽しみながら自分の人生を切り拓いてほしい"

YOICHI MIYAJI

株式会社ゲーム アーツ
代表取締役社長　宮路洋一

これからのゲームクリエーターがめざす方向とは

では、これからのゲームクリエーターは、どのような心構えを持ち、どんなスキルを持ってこの新しいメディアを創造していけばいいのだろう。

ゲームメーカーでの職種は、プロデューサー、ディレクター、アーティストに大別できる。そしてどの職種をとっても、業界では人材が不足しているという。

「とくに足りないのが、プロデューサーです。プロデューサーの仕事とは、プランニングからゲームを商品化するまでのすべてにおよび、資金を集めたり、メンバーの志気を高めたり、広報したりといったように経営者的なセンスと能力が求められます。だから若い人ではなかなか難しいのですが、でもめざしてほしいですね」

そしてディレクターは、一言で言えば監督である。人をまとめていく力が一番求められると

これからの若者に望むこと

大学に入った多くのほとんどの若者は、なんの目的もなく学校に通い、何も身につけずに卒業する。そんな若者に期待することはない、と宮路社長は手厳しい。

「大学なんかいきたくない。専門学校でこれを

身につけたい。そんな人に期待したいですね。そうはいっても、何を身につければ就職に有利なのか、なんて考えるのは本当にくだらないことですよ。自分は何が好きなのか、何ができるのか、夢を描いて、とことん突き詰めて、力を身につける。それが生活の糧になり、ライフワークになる。こんな素晴らしいことはないでしょう。好きなことだから、楽しくてしょうがない。ゲームが好き、こんなゲームがつくりたい。最初はそれだけで十分です」

また一方で、それほど明確な目的が見つからない若者は、とにかく悩んでほしいという。

「自分は何に打ち込めば、楽しく人生を切り拓いていくことができるのか。とことん悩むことも、天職を見つけるためのいい回り道だと思いますよ」

これからの企業は実力主義だとはよく言われることだが、ゲーム業界では、すでに本当の意味で実力主義が通用している。

「大会社にいたって、最近では安心できません。自分の力を信じられる。それが一番安心できることじゃないですか」

ゲーム アーツでは、これからの新しい企業像を自ら実践しているのである。

作品性、世界観にあくまでこだわって「グランディア」のグラフィックをデザイン

発売が待たれるゲーム アーツの注目ソフト「グランディア」制作の中心的存在である開発部のグラフィック・デザイナー高橋さんに、今回の作品のことや、ゲーム アーツでの仕事ぶりをうかがった。

「現在TVゲームの世界で定番と言われている作品は、昔の8ビットや16ビットの限界を引きずっています。グランディアは、32ビット時代に向けてゼロから開発したまったく新しいRPGで、スタッフにとっても、多くが未知のチャレンジとなりました」

今度の「グランディア」では、すべてが3次元となり、このゲームを遊ぶ者は、3次元の世界を自由に動き回ることができる。また背景はCG、キャラクターの動きは、アニメーションで表現されている。

「流行のモーションキャプチャで人の動きをなぞってもかまわないわけですが、アニメーションには独特の動きがあり、それが逆にリアリティを増すという点があります。今回のソフトは、このリアリティの追求というのが大きなテーマでしたから、あえてアニメーションを選択したわけです」

最終的にめざしたのは、『作品への触感』。

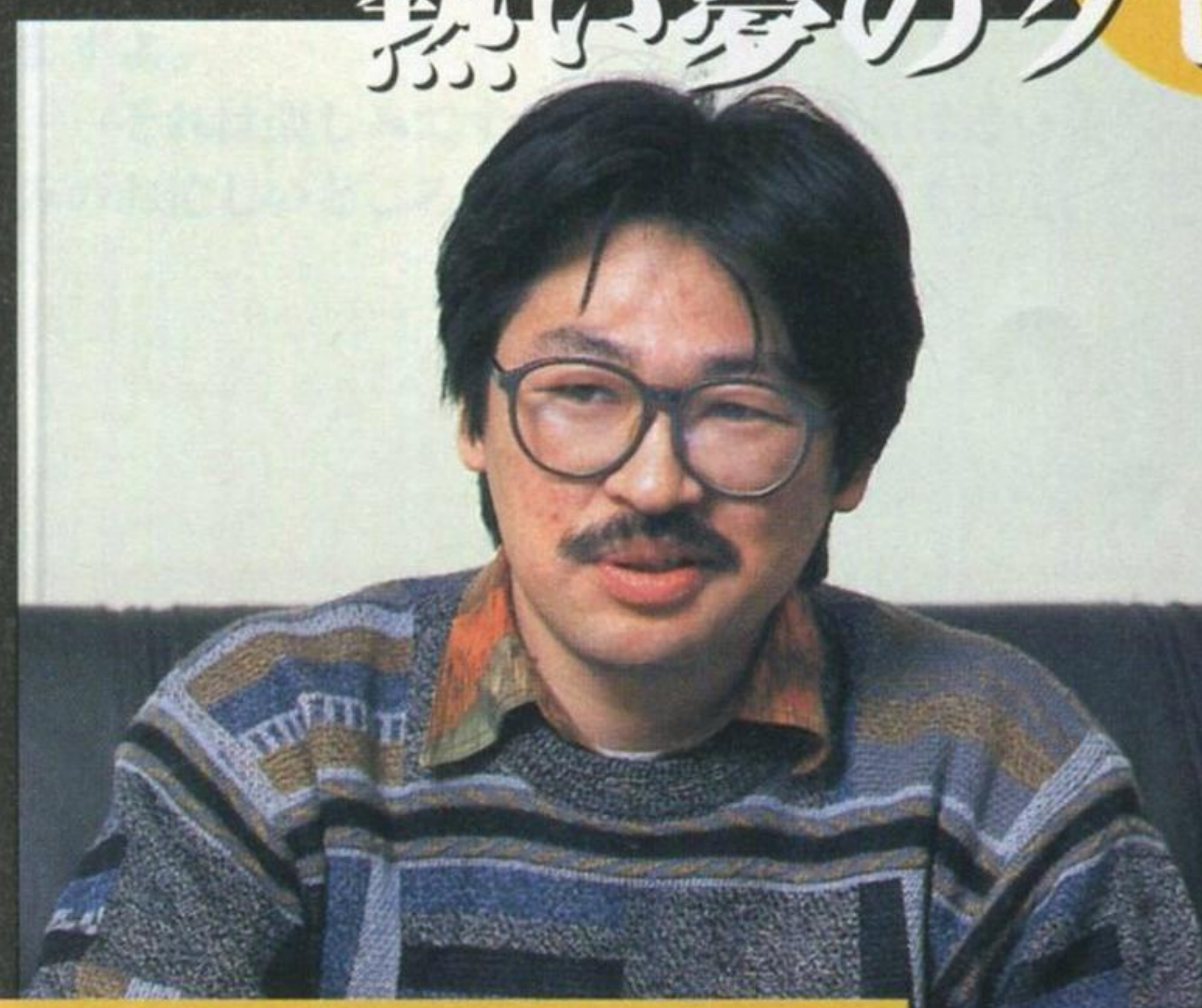
「当社は世界観、ストーリーといった作品性を重視しています。だからグランディアでもバーチャルな実感にこだわり、触って面白しい。動き回って面白い、という部分をたくさん用意しました。表現したいものが先にあって、リアリティを求められたとき、つまりこけおどしの“凄さ”ではなく、“ありのまま”を追求したいとき、CGが最適の選択肢だったのです」

これが、宮路社長も言う“インタラクティブ”ということなのだろう。

ゲーム アーツの場合、新入社員は入社後、3カ月間から半年かけてゲームをつくる基礎としてのコンピュータや情報処理技術をじっくり勉強する。というのも、ゲームをつくるための開発環境は、会社によってみな違うからだ。

そして見落としがちだが大切なのが、“社会人、ビジネスマンとしての基礎常識”だという。

「実際のゲーム開発は、1プロジェクトで数十人のクリエーターのチームワーク作業となります。でも仲がいいだけではダメだし、反発しあうだけでもダメ。刺激しあい、高めあい、面白いゲームをつくるという共通のゴールに向かって、技を競い合うのです。学校はあくまで横並びですから、心構えが違うんですね。新人研修では、その辺の違いも理解してもらいます」

“刺激し合い、高め合うゲーム開発最前線は、熱い夢のクロスポイントだ”

HIDENOBU TAKAHASHI

開発部1課主任
高橋秀信

ゲームクリエーターはこうして育つ

ゲーム会社に就職するためには、どんな資質を持ってればいいのだろうか。ゲーム アーツでは、新人はどのように成長していくのだろうか。

「たとえばグラフィックデザイナーなら、絵を描けるかどうか、それが第一歩ですね。表現したいものを絵として表現できる能力、それが基本ですし、最終のゴールでもあります。入社時には、コンピュータの技術は問いません。触ったことがなくてもいいくらいです」

実際に仕事に就くときは、まず新人は全員がワーカーとして、2、3年は修行を積む。この段階で、つくりたいものを定着させる能力を磨き、その後ディレクター、プロデューサーと言ったより高次の仕事を任されていくのだ。

「自分をレベルアップさせるには、一流のプロの近くにいることがとても大切なんです。製作工程を体験し、プロの生原稿を見たりすることはとても刺激になりますし、盗めること、学ぶことはたくさんあるはずです」

「今でも勉強は続いています」と語る高橋さん。

“だれにでも楽しめるゲーム”を目標に、今でもゲームでしか表現できないグラフィックの可能性を追求している。

イラスト／草彅琢仁　世界設定デザイン／小林治
CG／リンクス

ゲームクリエーターは、次のメディアを創造する Part2

Interview 株式会社スクウェア

仲間との競争が、自分を高めていく

──おふたりは以前どんな勉強をしてから、スクウェアに入社されたんですか？

代島■実は僕、専門学校で広告デザインを勉強していたんです。広告のデザインとゲームのデザインは似て非なるものですから、ゲームは、現場のたたき上げです。

皆葉■高校は普通科で、好きで絵を描いていました。その頃からゲームメーカーでドッターのアルバイトもしていたので、それでゲームクリエーターになりたいと思い始めたのがきっかけですね。

代島■僕は会社に入ってからゲームの世界にはいったので、最初は人のつくったものを見てどうやったのか聞き回ったり、いろいろなマシンやソフト、ツールをひとつひとつ使って効果を確かめながら、知識を増やし、テクニックを磨いていきました。とくにうちの会社は、新しいツールがたくさんあるので、遊ぶのにも苦労しないですよね。

──お二人ともグラフィックを担当されているわけですが、仕事はどういう流れで進められていくのですか？

代島■部署によっても違いますがひとつのゲームで背景のグラフィック担当は10人くらい。背景の絵などは、最初に明るめでいくか、暗めでいくかといった大体のところをチームで決めて、後は本人次第です。ラフスケッチを描いて、いきなりCGソフトの上に書いちゃう人、いろいろいます。また分野もバラエティに富んでいて、おかげでたくさんのことを勉強できます。ビルの絵を描くときでも、前職が建築デザイナーだった人がいるので、素人だとわからない建築構造上の問題なども教えてもらうことができます。とても参考になりますね。

皆葉■表現したいことを表現するためには、まず人のを見る、人に聞く、試行錯誤を繰り返すわけです。それにチームでやっていると、自然と競争になるんです。仲間の一人が、すごい絵を描いた。これは負けられない、という感じですね（笑）。いい意味での競争意識から生まれる相乗効果が、全体のクオリティアップにつながっていると思います。それと制作の過程では、いろいろ新しいツールも試します。良さそうだとなったら、メーカーの人を呼んでセミナーを開いてもらい、いいとなったら購入します。よほどのことがない限り、会社はOKですよ。でも結局、グラフィックは、センスなんですけどね

“いいゲームをつくる決め手は、やっぱりセンスとやる気です”

MANABU DAISHIMA

◆開発部グラフィックデザイナー
代島学

忘れられないあの仕事

──これまででとくに思い出に残っている仕事ってありますか。

代島■入社早々、「ロマンシングサガ」のモンスターのドット絵を担当したのですが、はじめてだったので何もわからず、苦労しました。それだけに“スケルトン”には人一倍愛着があります（笑）。最近ではクロノトリガーの中の滝の表現で悩みましたね。パレットチェンジという機能を使ったりして、いかに少ない容量で自然な滝の流れをあらわすかという点にいろいろ工夫を凝らしました。苦労のかいあって、結構うまくいったと自分では思っています（笑）。

皆葉■「ファイナルファンタジーV」のエンディングを担当したとき、プログラマーとの打ち合わせで、主人公が立体的な草原を走り抜ける絵にしよう、ということになったんです。でも三次元で、しかも移動しますから、木とか岩とか、草原とか、どこから見ても自然なように描き込まなくてはいけません。この“どこから見ても自然”という点に、すごく苦労しましたね。当時は三次元の世界を主人公が走り回るというのはゲームではたぶん初めてでしたので、プログラマーも気持ちがのって約20分という長尺、壮大、かつドラマチックなエンディングをつくることができました。僕にとって忘れられない仕事になりましたね。

こんな人を待っている

──ゲーム業界に入ってくる人に、期待したいことってなんですか。また、スクウェアにはどんな新人が入ってくればいいと思いますか。

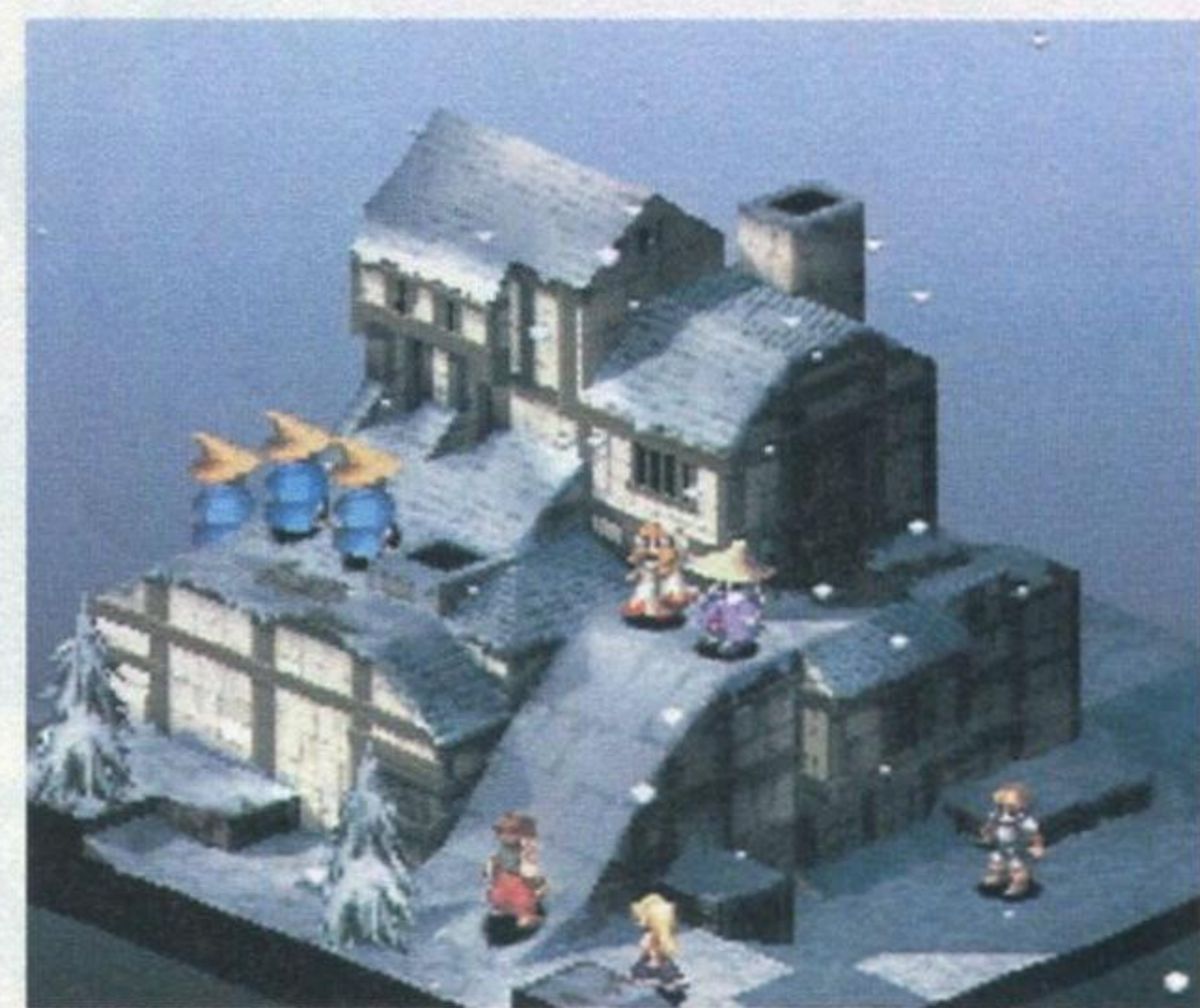
サガフロンティア ©スクウェア

代島■やっぱりやる気のある人に期待したいですよね。これをつくりたい、この絵を使ってほしい、自分の世界を表現したいと、ちゃんとアピールできる人じゃないと埋もれちゃう。
皆葉■自分にとって刺激になる人、楽しませてくれる人に来てほしいですね。教える立場ではあるけれど、自分にないものを若い人が持っていることも多いんです。木を一本立てるのだって、岩に張り付かせて横から伸びている絵を描いてきた新人がいて、「お、こういうのもありか」とびっくりさせられたことがありました。
マシンやソフトに関して言えば、学校と会社では規模も違うし、内容的にも同じことはないんですが、とりあえず基本はわかっていてほしいですね。最初にスキルがなくても、やる気があれば会社の中で遊んでいるうちに何とかなりますよ。ただマシンやソフトの特性というものがありますから、それらの環境を使うことで自分の描きたいものは、どうすれば描けるのか。それは早くわかってほしい。そのためには、とにかく描くしかないんですね。
代島■社内での研修会も頻繁にありますしね。学校の時より、勉強になりますよ。それよりメンタル面でのしつこさが大切ですね。何がなんでも、自分のものにしてやるという意気込み。これは学校では勉強できない、本人の問題ですね。
——専門学校生に望むことってありますか。
代島■ゲームはいろいろな才能が集まらないとつくれないけど、自分の専門を探すのでもない限り、学生のうちからあれもこれも手を広げるのは考えものですね。狭くてもいいから、自分の専門分野を深く掘り下げていく方が大事です。応用は、会社に入ってからで十分です。
皆葉■それと学生時代に、ゲーム作品をひとつ、つくっておいた方が強いと思います。いろいろな専門分野の人とチームワークを組んで作品をつくるという経験は、会社に入っても必ず役に立ちますよ。

次の作品のグラフィックに要注目

——では最後に、今お二人が担当しているゲームと、今後の抱負などを聞かせてください。
代島■いま私は、「サガフロンティア」の背景グラフィックを描いています。私自身CGはまだ1年位の経験しかないので、数値の取扱いや、何十万色という再現色をどう使いこなせば、いい絵が描けるか、光の当て方をどう工夫すれば、質感のあるCG画像が描けるか、試行錯誤を重ねているところです。
皆葉■今度の「ファイナルファンタジー　タクティクス」で使うマップを、リアルタイム　ポリゴンで作成しています。なにしろ3Dですから、360度どこから見てもスムーズでくっきりした絵になるよう、苦労を重ねているところです。最終的なフレーム数は60くらいですが、もうすでにたくさんのマップをつくり込んでは捨てているところです。でもそれだけに最終的にはかなり練り込まれた、いい絵が出来上がると思いますよ。
——それは楽しみですね。それでは今日は追い込みのお忙しいところ、ありがとうございました。

“最初にスキルがなくても やる気があれば 何とかなる”

HIDEO MINABA
◆開発部グラフィックデザイナー
皆葉英夫

ファイナルファンタジータクティクス　©スクウェア

自由だから厳しい、だから楽しい、それがスクウェアの開発最前線。

新しいゲームが完成間近になると　スクウェアの開発スペースは異様な緊張感に包まれる。とくにプレイステーション用のゲームでは、グラフィック系クリエーターに対する期待と責任は高まっているようだ。カメラのように移動する視点を意識しての3Dグラフィックづくりはまだ発展途上の表現技術で　社内でもクオリティは日々向上しているところ。それだけにゲームクリエーターには、才能とやる気とチャレンジ精神が必要だ。
ゲーム会社にとってクリエーターは何物にも代え難い財産なので　スクウェアでも人材の育成や登用、処遇に関して、一般企業にはないさまざまな試みを行っている。新人採用に関しては、定期、不定期の採用活動のほか、CGデザイナーアルバイト制度も敷いている。これは学生やフリーターを中心にCGデザイナーアルバイトを募集し　その中から才能ややる気のある人は社員への登用の道も開けているという制度だ。
収入に関しても、年俸制にプラスαがつく。プラスαの部分は、担当したゲームの売れ本数に応した功労賞が算出されるので事実、ビッグボーナスを手にした若いクリエーターがスクウェアにはたくさんいるようだ。
ゲームの制作は、好きでないとやってられない世界だし、好きであればこんなに楽しくやり甲斐を感じられる世界もないのかもしれない。クオリティの追求に妥協はないので、ピークには徹夜続きも当然ある。でも終わってしまえば天国。2カ月間の、バーストアウト休暇が待っている。発売されたばかりのFF7のチームは、今たぶん全員日本にいないとのこと。自由だから厳しい、厳しいから　楽しい。だから自分の才能を試したいと思う。それがスクウェアなのであろう。

職種別に見る

ゲーム業界のお仕事

プロデューサー/ディレクター

ゲーム開発の各職種の人たちをまとめ ソフトの方向性を決めていく仕事であるプロデューサー ディレクターには求められるものは多い。各分野がどういった仕事をしているのかがわかっていないとプロデューサーやディレクターはできないし スケジュール管理や金銭の問題、広報活動プロジェクト内の人間関係の調整なども仕事だ。個性あふれるクリエーターたちをまとめるのだから一苦労だろう。リーダーシップを取れて なおかつ協調性もなければならない。あまり人と話すのが苦手だとか ゴーイングマイウエイの人には向いてない職種かもしれない。

プランナー

ゲームのプラン（企画）を立てる人。ゲームデザイナーということもある。プランナーの作った仕様書や企画書に沿ってプログラマーやグラフィックデザイナーなどプロジェクトの全てが動いていくので 創造力と計画性があり全体像がつかめるような人でないとつとまらない。また 技術的にもそのプランが可能かどうかを判断する必要があるからプログラムなどの知識もある程度は欲しい。ただし あくまでも重要なのはプランナーの立てる「企画」。今まで誰もやっていないことを考えられるような「独創性」が重要だろう。

シナリオライター

プランナーと兼ねることもあるが ゲームのシナリオ（世界観やキャラクターの設定、あらすしなど）を書く人。最近では小説家やマンガの原作者 テレビやラジオのシナリオライターなど本職の人が参加することもあるが 通常はメーカー社員がやることがほとんど。パズルやスポーツでは不要な職種だがRPGやSLGではきわめて重要な位置を占めることになる。物語の流れからキャラクターのセリフ一つ一つをシナリオライターが書かなければいけないし、決まっている容量におさまるように考えなければならない。ただ、こちらでも重要なのは文章力。セリフ一つでそのゲームにのおもしろさが決まるからね。

プログラマー

これもその名前の通り プログラムしてゲームを動くようにする仕事。プランナーの立てた企画に沿ってシステムを具体化し キャラクターや戦闘シーンを目に見える形にする。最近では操作システム系、フィールド キャラクターなど分担することも多い。ただし 出されたアイディアをそのまま作るのではなく 創意工夫でそれ以上のものを作ることも必要だ。勉強して努力すれば自分の力が伸びていく職種ともいえるので スクールで学んだことを元に ミニゲームでもいいからたくさん作っていくことが大事だ。そうしていくうちにセンスも磨かれていくのだ。

グラフィックデザイナー

キャラクターや背景、オープニング エンディングなどゲームに登場するグラフィック全てをコンピューターで描き起こす仕事。この仕事の出来でゲームの印象全てが決まるともいえる。かつては「ドッター」と呼ばれるマス目を塗って絵にする仕事や、アニメのセル画の取り込み修正が主な仕事だったが 現在ではモデリング テクスチャーなどの3DCG技術が必要になってくる。とはいってもこの職業で大切なのは「デッサン力」など絵を描く力だ。入社の時にコンピューターを扱えなくてもいい、としているところも多い。3DCGほど進歩の早い分野はないから 入社してからも新しい技術を学んでいく姿勢も大事になってくるだろう。

サウンドプログラマー

ゲームの音楽全てを制作する仕事。オープニングやBGMはもちろんのこと 打撃音や衝撃音などのSE（サウンドイフェクト）の制作もある。実際に作曲する人とプログラムに落とす人が別れている場合もある。また最近は声優を使って声を入れるのも当たり前になっているが これもサウンドプログラマーの仕事。ゲームの音楽は何度も繰り返して聞くのだから 何回聞いても飽きず その場面を盛り上げるという技術が必要だ。曲自体はパソコンやシンセサイザーなどがあれば誰にでも作れるが ゲームに使える曲は難しい。たとえ音楽大学を出ていても その苦労は同じである。

宣伝・広報・プロモーター

ゲームの企画がまとまりある程度の形が見えてきたら活躍するのがこの職種。発売日を決定し　それまでにどうやって雑誌に情報を掲載してCMやキャンペーン展開を進めていくのかを決める仕事だ。今では月に数百タイトルも発売されるから　プロモーションの善し悪しによって販売本数が左右されることも少なくない。たとえ面白いゲームでも知らなければ買ってくれない。どうしたらターゲットとする層に理解してもらえるかなど宣伝の仕事は重要である。ただ　最近ではこういった広報活動を広告代理店やハードメーカーに委託することもある。

営業・販売

メーカーの営業　販売はゲームのサンプルやデモ版と　プロモーターが制作した広報計画を元に　問屋や小売店を回って注文を取っていく仕事。これはゲームに限らず他の業界でも同じだと思うが営業　販売の仕事は全国を飛び回るバイタリティ　社交性が重要だ。受注本数はゲームの売れ行きに左右されるが　たとえ売れないゲームでも注文を取ってくるぐらいの元気が欲しい。ゲームの場合　最近流通機構が激変している。この前発売された有名RPGはコンビニでの売上が7割だというし　量販店や問屋を回るだけでない幅広い営業活動が必要になってくるだろう。

ゲーム業界Q&A

Q1 ゲームメーカーに就職するにはどうしたらいいのですか

A1 ゲーム業界といっても、この特集のゲーム職種紹介で述べたようにさまざまな業種があります。まずは、自分が何をやりたいのかを決めることが大事なのではないでしょうか。漠然と学校を出てゲームメーカーに就職試験を受けに行っても採用してはくれません。「自分が何をやりたいのか」、「自分は何をできるのか」をアピールできるものが必要となるでしょう。

ゲームメーカーに就職する方法としては「新卒採用」か「中途採用」がありますが、「新卒採用」の場合は業界での経験はありませんから、自分の持っている力で判断されることになります。業界未経験者の場合、自分の力を伸ばすためにもゲームスクールに通うのもいいですね。ゲームスクールには求人票も来ますし、先生方も親切に就職の相談に乗ってくれるので一番早い近道かもしれません。

また、もし希望の会社に入れなかったとしても、最近では「中途採用」のケースも多くなっています。今ではゲームのハードの種類も増え、制作するソフトの数が多くなり、各社人手不足になっているため、即戦力としての人材を採用しているからです。経験を積んで実力さえ身に付けば、ステップアップのチャンスは意外と多いかもしれません。ただ広報・宣伝や営業・販売の場合は、初めからゲーム業界に就職していなくても、採用される場合も多いです。

Q2 ゲームスクールっていっぱいあるのですが、どうやって選べばいいのでしょう

A2 とりあえずスクールに連絡をして、資料を取り寄せてみてはどうでしょうか。あとは体験入学や学校説明会などに参加して、教務の先生などに何でもいいから話を聞くことです。自宅などから通えるところにスクールがなくても寮制度があったりしますから、通学範囲はあまり気にすることはないかもしれませんね。また、数多く説明会に参加するのも一つの手ですが、自分の学びたいコース（プログラマーやグラフィックデザイナーなど）がその学校にあるのかなど、まずは資料で確認してからのほうがいいでしょう。身近にスクールに通っている人や先輩の話などが聞ければベストですね。

Q3 特別講師って何でしょう。どんなことを教えてくれるのですか

A3 特別講師は、各スクールで現在プロの現場で活躍しているクリエーターを招いたりして講義をしてもらっている人のことです。ですので必ずしも毎日スクールに来ているというわけではありませんが、彼らは技術的なことを離れて業界最新情報や開発秘話などをリラックスした形で教えてくれます。最前線のクリエーターたちの話を聞くだけでも価値がありますから、学校側でもこうした制度を設けているわけです。

Q4 ゲームスクールの授業内容って似たようなものなのですか

A4 そんなことはありません。ゲーム業界はハードの進歩に合わせて技術革新がどんどん進んでいるし、去年教えていたことが今年通用するとは限らなくなっています。そこでゲームスクールでは毎年メーカーにヒヤリングをかけて、最新の開発状況を授業内容に反映できるようにカリキュラムを組み直しています。授業で使うハードもどんどん買い換えているところもありますから、取り寄せた資料を参考にしたり、説明会などで違いを聞いてみてください。

ただし、いくら学校の授業が充実していても入学後自分が何をしたいのか、どのような力を伸ばしたいのかが大事です。最終的には「仕事をする」のが目標なのですから、毎日学校に通うだけでなく、プランナーを目指す人は企画書を何本も書いてみる、プログラマーならゲームをたくさん作ってみる、グラフィックデザイナーは絵をいっぱい描くなど、自分なりに努力することが必要ですね。

Game School Information

懇切丁寧な実習指導と就職指導で、世界に通用するプロを送り出す。

総合学園　ヒューマン・アカデミー

〒169　東京都新宿区高田馬場4-4-2

0120-89-1588

Point

1．創立30周年を誇るヒューマン教育グループ

2．実習中心で、クリエイティブな実力を養う

3．本人の希望、適性に合わせてきめ細かい就職指導

ヒューマン　アカデミーは、1997年に創立30周年を迎えるヒューマン教育グループのひとつ。文部省管轄ではなく　労働省管轄の職業訓練校として　2年後、4年後の就職に直結したカリキュラム　つまり企業が求める即戦力としての技術の習得と資格の取得を考えたプログラムを実施し　これまで多くの卒業生を一流企業に送りだしてきた。

専攻学科も　総合ビジネスからインターネットまで多彩な専攻で　マルチメディア時代に求められるゲームクリエーターやCGデザイン専攻も　他の専攻と同様にそれぞれの具体的な仕事や職種に直結している点を強みとしている。専門的な知識や技能を効果的に習得できるカリキュラムが編成されておりまた多くの資格試験会場に指定されているなど　実力を磨き　実力を試す機会が豊富に設定されている。

学校＆制度

ヒューマン・アカデミーだからできるカリキュラムと併修制度

●ゲームクリエーター専攻　2年制＆4年制（4年制は併修制度を利用した場合）

コンピュータゲームは、今や新しい文化を創造しつつあり先端領域のひとつ。最近では、単なる娯楽という次元を超えて　注目度もますます高まっています。ヒューマン　アカデミーのゲームクリエーター専攻では、こうした時代の変化を敏感に察知して　単なるゲームソフトの開発だけではなく　より深いゲーム自体のあり方を考えています。

もちろん最初は、従来のゲームの要素である視覚的キャラクターデザイン、聴覚的サウンド　エフェクト、プレイヤーを引き込むシナリオ展開といったテクニックを一から学んでいきます。それと並行して　実際に企画を提出するための「プレゼンテーション」技法等、ゲーム業界に通用するビジネススタイルを身につけていきます。卒業製作では、プロジェクトチームで実際の現場に似たプロセスで作業を進め、真の実力を身につけます。

●CGデザイン専攻　2年制＆4年制（4年制は併修制度を利用した場合）

映画、放送、広告、出版、アートなど　あらゆる分野で　コンピュータ　グラフィックの活躍分野が広がっています。

ヒューマン　アカデミーのCGデザイン専攻では、コンピュータの基礎から学び、まずは誰もが楽しみながらコンピュータの知識　技能を身につけられるように展開されます。このため机での学習より　実習に多くの時間を割いたカリキュラムが組まれています。最近のコンピュータは、ソフトウェアの急速な進歩により　かつてのようにプログラムを知らなくても、簡単な操作で高度な画像処理が可能になっています。このため授業では、Macintoshを使ったコンピュータ　グラフィック入門、モデリングやレンダリングなどの三次元グラフィックス、イラストレーション、さらに企画、プレゼンテーションなど　実際の操作方法や実践的な商品企画に即したクリエイティブワークを中心に進められていきます。

●併修制度

午前中は各学科で将来に役立つ専門の知識や技能を学び、午後は東洋大学、近畿大学、産能短期大学の通信教育の授業を受けるという併修制度が設けられています。専門の資格も学歴も、まとめて取得できるという業界でも注目されている制度です。この制度を活かせば、大学の2年生修了　または短期大学卒業の資格を得ることができるので　その後、希望の大学に編入することも可能です。

夜間コース4月開設（東京校のみ）

夜間本科専攻	選択コース
①3D CGSoftimage	①Macintoshキャラクターデザイン基礎コース ②Macintoshキャラクターデザイン応用コース
②3DCG スペシャリスト	③Macintosh CGアニメーション ④シナリオクリエーター

ゲームクリエイターを目指すにはソフトを扱えるだけではだめ。キャラクターデザイン、CGアニメーション、シナリオetc.作成の基礎を身につければゲーム業界への就職の確率がグ〜ンとアップ!!

先輩

3DのCGに感動したのがきっかけ。社会に出てからも実力をつけたい

黒地　晃さん
Macデザイン専攻

とにかく3DのCGをやりたくて　いろいろな会社を回りました。学校の就職課で探したり　先生からも紹介され、合計5社くらい訪問したでしょうか。事前によく調べなかったので　自分のやりたいこととは関係ない会社を訪問したりといった失敗もありましたが　結局はゲーム雑誌で見つけた広告で応募。希望通り、セガサターンのゲームソフトを開発している「クライマックス」という会社にはいることができました。もともとヒューマン・アカデミーに入ったのも、とにかく3DのCGが勉強したかったからでした。「ジュラシックパーク」などCGを使った映画を見て感動し、いつかは自分でもと思っていたわけです。ヒューマン・アカデミーの名前は雑誌で見て　3DのCGの学科があることを知り　即応募しました。それに場所が高田馬場で、自宅からそれほど遠くなかったというのも、決め手のひとつでしたね。

授業は実技と理論の２本立てで　私は実技が面白かったですね。教室には一人一台のMacintoshもあるので　10時から5時まで、じっくり製作に取り組むことができました。でも理論の方は、ちょっと苦手でしたね。とくに3Dは、三次元の座標軸上に関数で位置決めをしたり絵を描くので　関数の取り扱いを理解するのが結構大変でした。CG製作は基本的には一人の作業ですが　授業のない時は教室が開放されるので、先生にも付き合ってもらって、いろいろ質問しながら勉強できました。こうして製作した作品は、3DのCGを中心にファイルをつくり　就職のときに役立てることができました。自宅にもMacintosh7500を所有してるので　作品製作にも活用しました。最近はもっぱら　インターネットでネットサーフィンばかりしていますが。入社が決まった会社はMacではなく、シリコングラフィックス社のワークステーションを使っています。また一から勉強ですがヒューマン・アカデミーで学んだことを基礎にして　じっくり実力を付けていきたいと思っています。

先生

一人前のゲームクリエーターを養成　オープンな立場での就職活動

進路指導部
赤尾先生

当アカデミーは、特定のゲーム会社の系列ではないので、あくまでオープンな立場で就職に対してアドバイスできるのが特徴といえるでしょう。

また授業は、基礎から徹底して教えて　人前のゲームクリエーターになることを目標にしています。これまでMacやコンピュータに触ったことのない人でも、もっとも基本的な操作方法からプログラミングまで一から教えます。

それと落ちこぼれは出さない、というのも本校のモットーです。できる子にはどんどんやらせますし、なかなか前に進めない生徒には、いろいろと面倒を見るようにしています。

専門学校の中には、１年生の夏休みの後、がたっと生徒の数の減る学校もあるようですが、当校の場合よほどの家庭の事情でもない限り　これまで辞めた生徒はいません。

また、実習中心というのも、特色のひとつです。クリエーターとしての能力を磨いていくには、実習がとても大切だと考えています。専攻では生徒数名に先生一人がつき　先生はあくまで実習の時に生徒個人をフォローするという立場で、手取り足取り教えていくことをモットーにしています。あいているマシンと時間があれば、いつでも特別講義に応じていますし、その意味では大学の研究室のような雰囲気といえるでしょうね。

また就職に関しても、個人指導で、どんなゲームやキャラクターをつくりたいのか、細かく生徒の要望を聞き、その要望に適した会社を紹介するようにしています。ゲーム業界は通年採用も多いので、私も昨年は生徒の卒業製作の指導のため、夏休み返上、年末は12月30日まで付き合いました。面倒見のいい学校だという自負はありますね。

もともとヒューマン・アカデミーは、大阪では知名度のある専門校です。大阪では、もっとも早くゲームクリエーター専攻を設置した専門学校のひとつでもあり　大阪校で培ってきたノウハウを活かして、これからは各校から実力あるクリエーターが続々と生まれてくることでしょう。

総合学園ヒューマン・アカデミー

■東京校
〒169　東京都新宿区高田馬場4-4-2　(0120) 89-1588
■大阪校
〒542　大阪市中央区南船場1-17-10　(0120) 06-8601
■名古屋校
〒460　名古屋市中区栄3-18-1　ナディアパークビジネスセンタービル9F　(052) 262-3277
■神戸校
〒650　神戸市中央区三宮町1-9-1　三宮センタープラザ東館5F　(0120) 4953-38
■福岡校
〒810　福岡市中央区天神1-1-1　アクロス福岡4F　(0120) 49-1055

入試情報

[募集専攻]
●ゲームクリエーター　ゲームソフト開発　CGデザイン　インターネットクリエイター　マルチメディア制作　マルチメディアソフト制作の各専攻。2年制/4年制　※専攻　定員は各校によって異なります

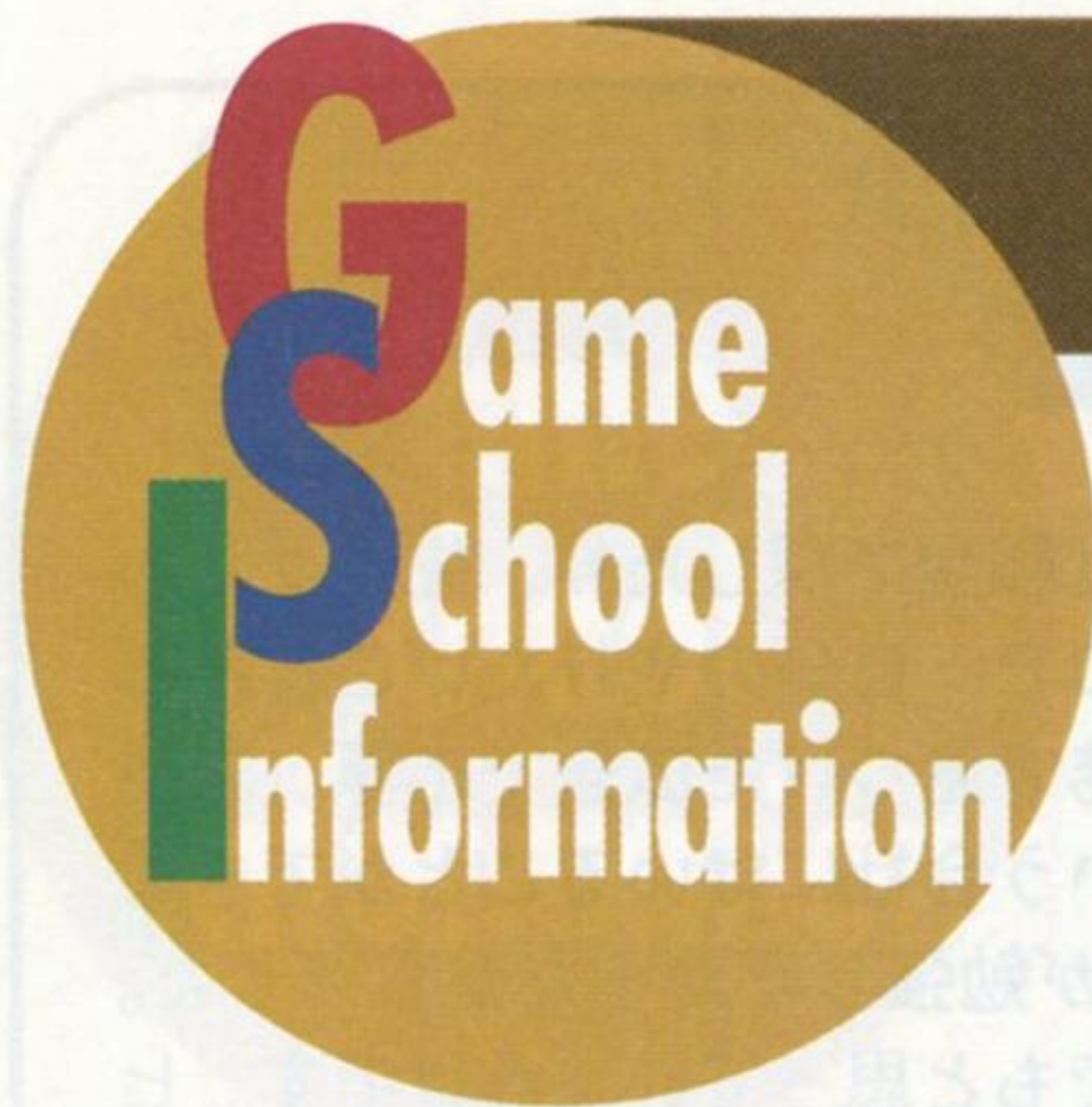
[入学資格]
●高等学校を卒業したもの、または平成9年3月卒業見込の者　または平成9年3月までに修了見込みの者　●大学入学資格検定に合格した者　●その他、上記と同等の学力があると認められた者

[願書受付期間]●平成9年3月31日まで随時。ただし、定員になりしだい締め切る

[出願方法]
●郵送による受付の場合　必要書類を本校所定の入学願書在中封筒（書留速達）を利用し、選考料は本校所定の銀行振込用紙にて納入のこと。窓口での持参による受付は、入学事務局にて行う。

[選考方法]
●一般入試　　筆記（英語　現国　数Ⅰより1科目選択）および面接
※その他特別推薦入試　推薦入試　特待生入試等の制度あり

■入学説明会は毎日開催しています
■試験日程およびその他のお問い合わせは上記までご連絡ください

Game School Information

伝統と先進を融合し、マルチメディアのスーパースターを育てる

代々木アニメーション学院

〒151　東京都渋谷区代々木1-20-3-GS-2

0120-310-042

Point

1. オリジナリティに強いプロを育成
2. 系列校は日本全国を網羅
3. きめ細かい進路指導で抜群の就職率

代々木アニメーション学院は、日本ではじめて誕生したアニメーター育成のための専門校。これまでの長い歴史のなかで多くの人材を業界に輩出するなど　アニメの発展への貢献度ははかりしれない。いまでは系列校も東京　大宮、仙台　札幌、大阪、名古屋、広島、福岡、沖縄（本年4月開校）と日本全国を網羅し、まさに日本最大のアニメーション専門校としての規模と充実した講師陣を誇っている。

今やアニメーションは、最新鋭のコンピュータ　テクノロジーと結びつくことで　CGビジュアル、ゲーム　映像などといった華麗なマルチメディア　ワールドに進化している。アニメーション　グラフィック　モーション　ピクチャ　デジタル　サウンドなど　さまざまな表現技法がクロスオーバーして新しいエンターテイメントが生まれようとしている今　代々木アニメーション学院で学んだ若者たちの活躍舞台が大きく広がっている。

学校　実績ある講師陣　充実した授業内容

マルチメディア　クリエーターの育成をめざす代々木アニメーション学院の、マルチメディア関連学科は、CGアニメ　ゲーム科、アニメーター科、ゲームデザイナー科、マルチメディア　クリエーター科など。アニメ　ゲーム業界をめざす者にとって必要な専門知識＆技術をきめ細かく習得できる点が、大きな特色だ。

しかもそれらのコースの根底に、画力　つまり絵を描く力（サウンド科であれば作曲能力）といった基本を重視しているのも大きな特徴。デッサン力と一言でいっても、キャラクターやオブジェクトの扱い方から空間認識力、さらにさまざまなツールを使うための基本的な考え方まで幅広い。そして代々木アニメーション学院の授業の最大のポイントはオリジナリティ重視。実績ある講師陣による多角的な授業で　基本の力、最新ツール等を使いこなす力を身につけ　オリジナリティが発揮できれば、実際に仕事に就いてから生徒個々人の能力は大いに花開くことだろう。また在学中、パソコン検定などの各種公認資格が無理なく取得できるカリキュラムが組まれているのも、大いに注目できる。

就職に関しても、年２回実施される企業合同説明会、学内セミナーなど、企業と学生が触れ合える機会は多い。また２年の春に実施される就職ガイダンスでは、本人の適性や能力を見て各社人事担当者に紹介したり　作品の傾向に対するアドバイスを提供するなど　きめ細かい進路指導が行われる。求人票の掲示から必要書類のチェック　面談、試験と言った一連の流れはすべてシステム化されており　学生は作品の制作に集中することができる。こうした環境が、同学院の高い就職率を生んでいるといえよう。

また低価格でボリューム満点の学生食堂や24時間　年中無休の医療相談が無料でできるのも、学生にとっては心強い限りだろう。

Product　業界も注目するプロフェッショナル・シミュレーション（創作実習）

代々木アニメーション学院では、現場的な段取りや役割によって　生徒さん自らが作品を制作するプロフェッショナル　シミュレーション（創作実習）に力を入れている。

たとえばCGアニメ　ゲーム科では、一本のゲームソフトを創作する。ここでとくに重要だと考えているのが、物語創作力だ。生徒さんは、創作実習を通してキャラクターデザイン力、アクション創造力、色彩感覚など　デジタルアーティストとして必要なすべてを実体験することができる。単にコンピュータを操作するための技術力ではなく　技術をベースにみずみずしい創造力としっかりとした画力の育成がはかられていくわけである。

こうして創作実習で完成された作品は、もちろん就職時の提出作品として活用される。それだけでなく　アニメーションやコミック　ノベルズ科の生徒の作品などは作品集としてまとめられて一般に市販され、好調な売れ行きを見せているものも多々あるのだ。業界からの注目も大きく　在学中からプロとしての収入を得ることができるのはもちろん、各業界とのパイプづくりにも大いに役立っている。

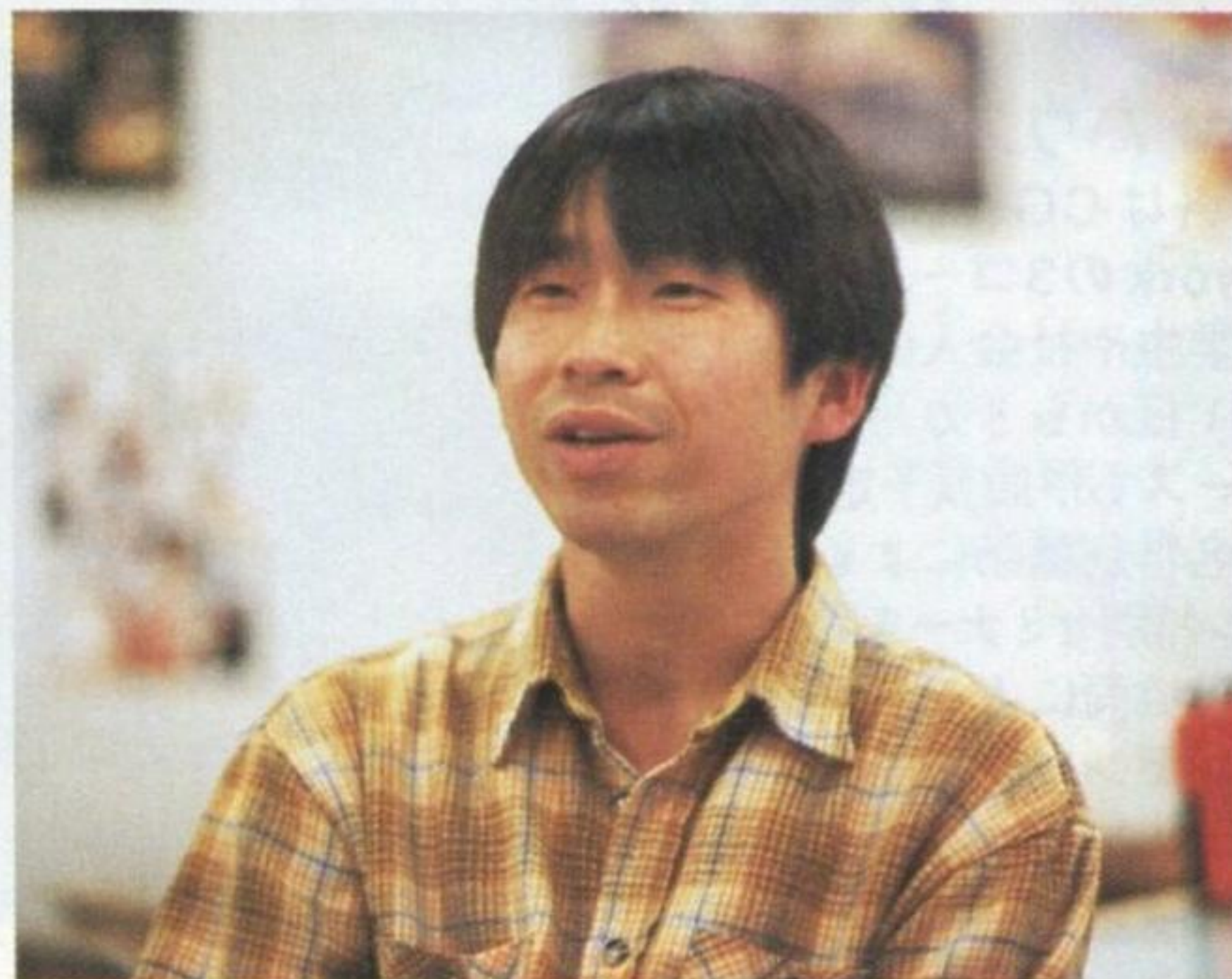
先輩 最新ツールを使っての授業はもちろん、基礎をしっかりと学べるのがうれしい

山根陽子さん
CGアニメ　ゲーム科

もともと昔からアニメもゲームも大好きで、家にはメガドライブ、プレーステーション、セガサターン、ファミコンとそろい、家族全員で盛り上がるほどのゲーム一家でした。最近のゲームのグラフィックってすごいですよね。絵を描くことも好きだったので、社会に出たら絶対ゲームのグラフィックを描く仕事がしたいと思っていました。代々木アニメーション学院に通うことになったのは、やっぱり私のめざす学科があったから。それとパソコンを基礎から教えてもらえることも魅力でした。

CGアニメ・ゲーム科にはWindowsもMacintoshも　ツールも一番新しいMAXをはじめ、たくさんのツールを自由に使えるのでとても勉強になりました。なかでも私にとってよかったのは、週に一度のデッサンの授業。グラフィックといっても　基本はやっぱり「絵」ですから、先生に何度も直されながらのデッサンの練習は、基礎力をつける上で、とても役に立ったと感じています。それに夕方には教室が開放され、先生もついてくれるので、自宅にパソコンを持っていない私にはありがたかったですね。いろいろ質問しながら、作品を制作していきました。就職活動はまず6月に学校で説明会を受けて、学校で試験、作品選考　8月に面接という具合に進んでいきましたが、私は第一志望だった「カプコン」に入ることができました。決まったときは興奮してしまい、親も「すごいね」と応援してくれ、とても嬉しかったです。これも先生にチェックされながら、描きためたファイル2冊の作品集や　試験の前の先生からの貴重なアドバイスのおかげだと思います。会社に入ったら大阪本社勤務。生まれてはじめての一人暮らしで、ちょっぴり不安ですが、学院で勉強したことを活かして、精いっぱい頑張るつもりです。学院の先生方　本当にありがとうございました。

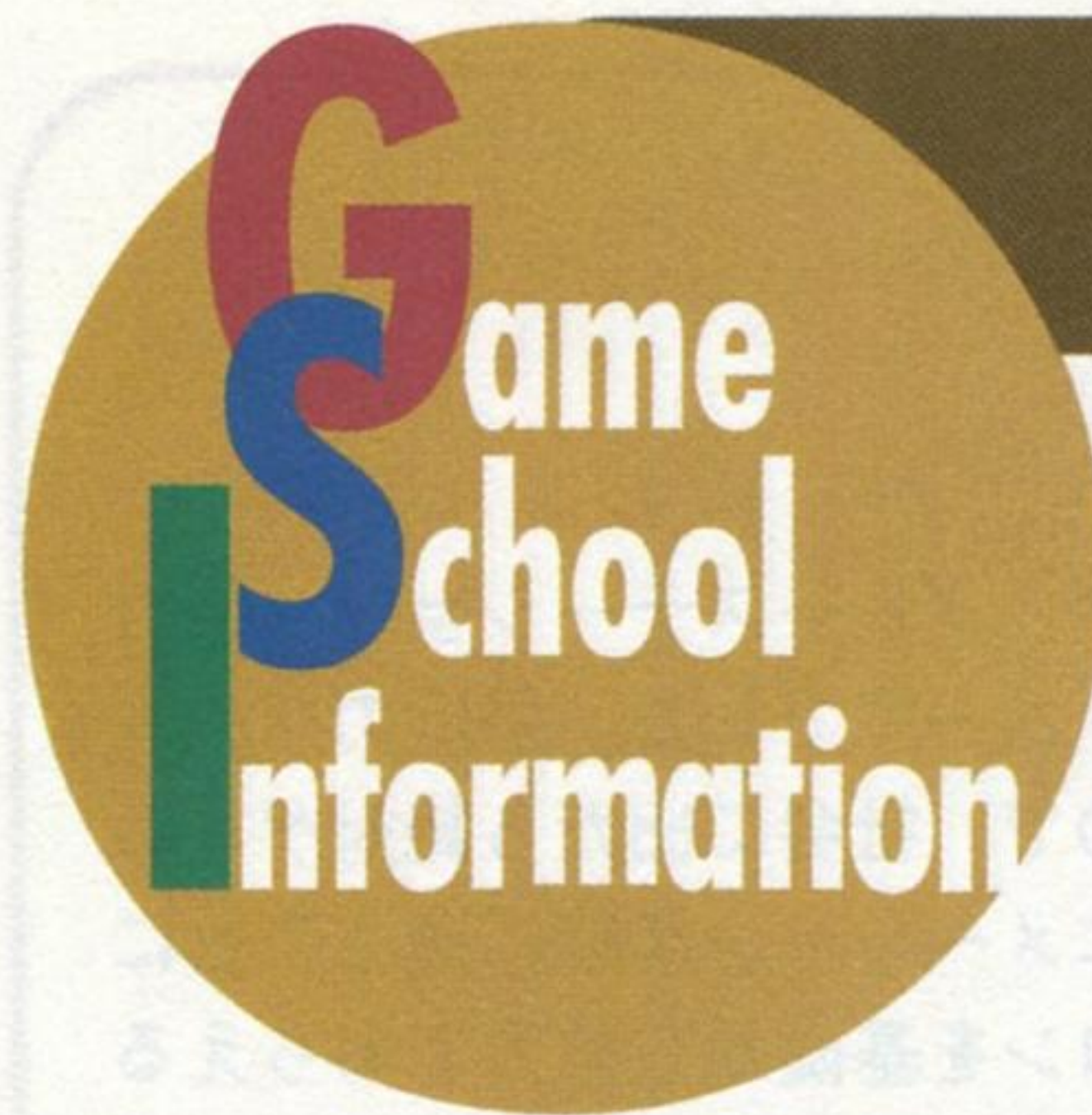
山根さんの作品

先輩 子供のころから夢だったアニメーター これからはいい作品に出会えるような仕事がしたい

吉野郁夫さん
アニメーター科

9月に自分の希望通り　「テレコム」という会社から内定をもらいました。自分の好きな傾向のアニメーションを作っている会社ですし　師と仰ぐ人がいるので　とても喜んでいます。私の就職活動は　まず学院に来ていた求人票からいくつか選んで、先生に相談しました。それから先生のアドバイスを聞いて作品のファイルをそろえ　傾向と対策をたて、一次試験に挑戦。必要書類をそろえたり申込手続き、試験会場までの地図の入手など、みな先生がしてくれ、うちは学生の面倒見がいいなあと実感しました。おかけ様で合格することができ　先生には感謝の気持ちでいっぱいです。

実は私は高校を卒業してからしばらく働いていたのですが、子供の頃からの“アニメーターになりたい”という夢が捨てきれずに、親に2年間の猶予をもらって代々木アニメーション学院に通いはじめたのでした。ここに決めたのは、いろいろ資料を集めて、やはり歴史がありますし　講師陣も充実していたから。それに学費が安いというのも、大きな決め手でしたね。

アニメーター科は、　人にMac一台があるので　レタリングからCGまでいろいろな勉強ができましたし、アニメーターなどの技能検定が取りやすいという環境がありました。それに私にとっては神様みたいに思っていたアニメーション業界の超有名な方による特別授業も多く　技術論だけではない、アニメーターとして心構えや生き方を知ることができたのもとてもいい勉強になりました。それに毎週末に行われた模擬試験。自分の力が試せて、いい刺激になりましたね。今は希望通りの会社に入れて喜んでいますが、正念場はこれから。会社に入って研修を受け、周りの先輩の技をじっくり勉強して、いつかは自分の名前がタイトルバックに流れるようなアニメーターになることが夢です。

Game School Information

1997年4月1日、虎ノ門に開校。ニュータイプのクリエーターで、新しいビジネス。

デジタルメディアスクール

ビットハウス

〒105　東京都港区虎ノ門1-16-4　アーバン虎ノ門ビル2F

0120-712-154（ナライコ　イコウヨ）

Point

1. 新しい時代のコンテンツ・クリエーターを育成
2. 大学生や社会人のための短期コースも併設（予定）
3. 業界の著名人をそろえた特別講師陣

デジタル化をキーワードに社会全体が大きな変革期を迎えている今　デジタルメディアの制作を支える人材不足がクローズアップされている。こうした時代状況を背景に今年4月　虎ノ門にデジタルメディアスクール「ビットハウス」が開校される。「ビットハウス」の目標は、まずこれから本格的に到来するデジタルメディア時代を担うようなコンピュータグラフィックス、ゲームソフト　ネットワークなどの製作者を養成し　高度で洗練された技術を習得させること。同時に、単なるオペレーター　アーティストにとどまらず　デジタルを核とした新しい企業　産業を興せるベンチャースピリットの育成もめざしている。また、その目標を達成するためにそろえた特別講師陣も多彩であるが、これらの講師陣から得るものも限りなく大きいであろう。

デジタルネットワーク社会を担う新しいタイプのクリエーターが、「ビットハウス」から生まれ、日本を変えていく。

校長　行動力と創造力でデジタル革命を牽引する人材を育成

校長　伊藤穣一

急成長している情報ネットワークの最前線では、仕事もお金もうなるほどあります。ところが、人がいません。いわれたことに従って働く人間は、日本にはたくさんいます。これまでのように製造業が中心であるのなら　1万人の人間が同じことをできる方がいいので　それでよかったのです。ところが情報産業のように、一人の人間のアイデアと行動力でビッグビジネスが生まれるような世界では、これまでの日本のやり方は通用しません。哲学者のグレゴリーベートソンは、「情報とは違いをつくる違いである」といっています。この違いをつくれる人材が、アメリカではすでに次々と登場し、ベンチャー企業を興し、急成長を遂げています。

しかし日本では、これまでの慣習やシステムを引きずっているため、現在起こりつつあるデジタル革命を牽引する人材がなかなか登場しません。これではいけない、何とかしなければ新しいベンチャーもコンテンツも育たない。そうした危機感を持って生まれたのが、「ビットハウス」です。このため本校では、単なるオペレーターではなく　行動力と創造力を持ち、人と違うことができる人、単なるアーティストではなく　ディレクター、プロデューサーとして　ビジネスを起こせる人を育てたいと考えています。日本の企業風土では、たしかに職人は育ちます。これまでの専門学校も、そういった方針で運営されていました。「ビットハウス」は、あくまで技術を核としながらも、リアリティのあるプロジェクトなども授業のなかに積極的に取り込み、特別講師陣には高い問題意識を持った業界の著名人を多数招聘（しょうへい）します。さらに業界のキーパーソンへの直接アクセスや、デジタルガレージをはじめとするリアルビジネスの現場とのコンタクトの機会を豊富に設定していくつもりです。　芸術とデジタル化技術を融合し、新しいタイプのコンテンツ　クリエーターを育成し、ひいては日本の情報産業を世界に飛躍させるために。

1997年4月1日 「ビットハウス」はいよいよ船出します。

特別講師　著名特別講師など充実した講師陣

ビットハウスの特長
- ●本科はCG、Game、Networkの3コース
- ●大学生や社会人のために、1日から3カ月の短期コースも併設（予定）
- ●著名特別講師によるオープン特別セミナーを開催
- ●産学協同によるデジタルコンテンツ研究開発部門「ビットラボ（仮称）」開設予定
- ●海外コラボレーションに必須の英会話能力を育成

特別講師（50音順、敬称略）

島村達雄（白組代表取締役）
スコット　S　フィッシャー（テレプレゼンス・リサーチ社　マネイジング・ディレクター）
高城　剛（フューチャー　パイレーツ代表取締役）
武邑光裕（京都造形芸術大学助教授）
千葉麗子（Cherry Babe代表）
服部　桂（朝日新聞社DOORS編集委員）
浜野保樹（放送教育開発センター助教授）
村井　純（慶応義塾大学環境情報学部助教授）

入試情報

■CGプロフェッショナル
●マスターコース（期間1年　昼　週2回　定員50名　試験あり）　CG制作現場のチーフクラスの輩出を目指す。SGIとMacを組み合わせて使え、作品に対して指示を受けずにどんどんと制作できる技能の養成。●クリエーターコース（O2/Mac/NT）（期間半年　昼週2回、夜週4回　定員各25名　試験なし）：CG制作現場の即戦力オペレーターの輩出を目指す。

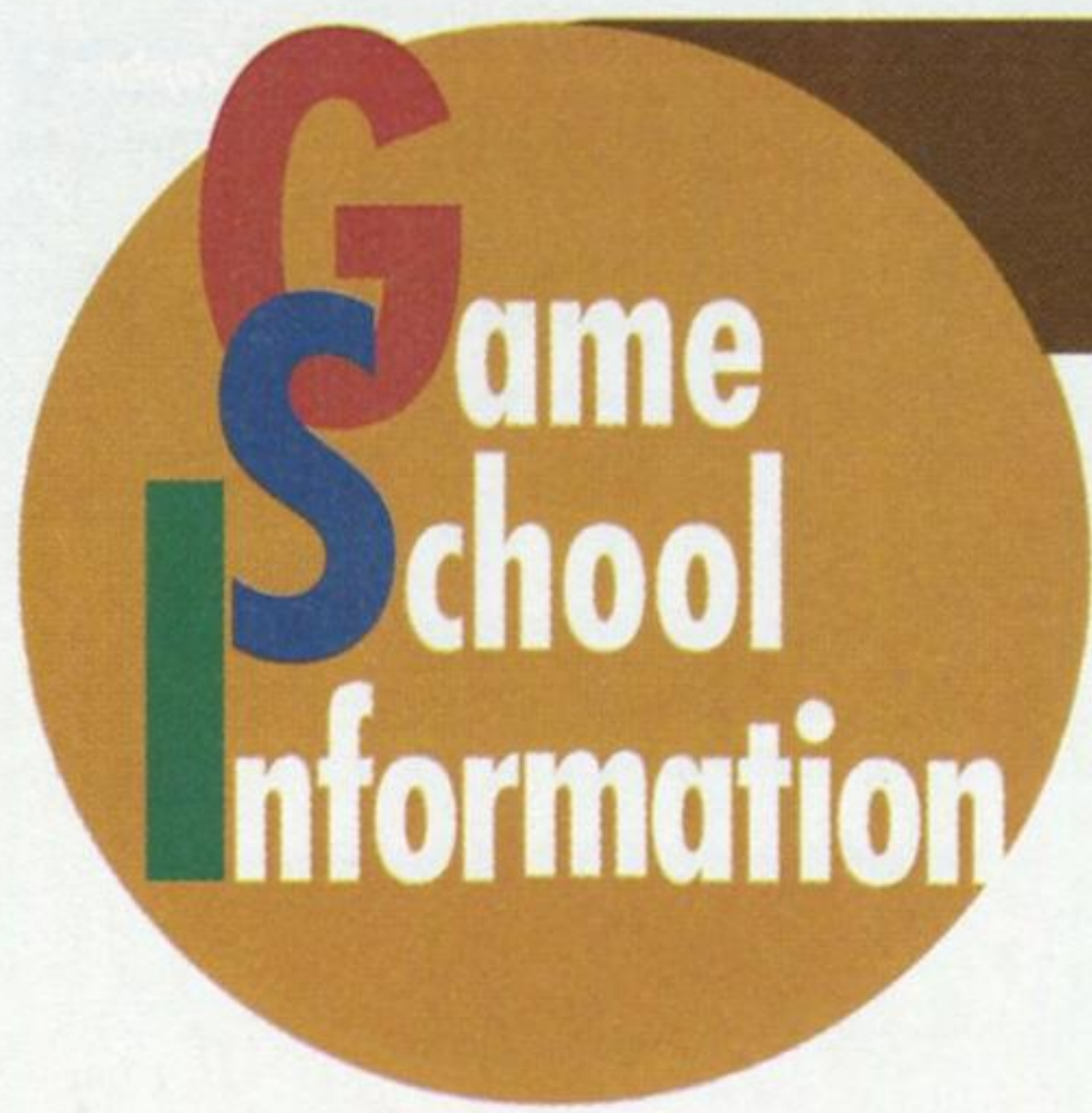
■ゲームプロフェッショナル
●マスターコース（1年　昼　週2回　定員50名　試験あり）：ゲーム制作現場のチーフクラスの輩出を目指す。シナリオ作り＋プログラミングができるゲームクリエーターは数少ない。CD-ROMゲームだけでなくネットワークゲームも手掛けられる。●クリエーターコース（O2/Mac/NT）（期間半年　昼週2回、夜週4回　定員各25名　試験なし）：ゲーム制作現場の即戦力オペレーターの輩出を目指す。

■ネットワークプロフェッショナル
●マスターコース（期間1年　昼・週2回　定員50名　試験あり）　日本で初めてのネットワークコンテンツクリエーターコース。ネットワークコンテンツクリエーター制作現場のチーフクラスの輩出を目指す。これまでのネットワーク担当者は限りなく技術よりだったが、ネットワークのベースの技能にて、コンテンツ作りのノウハウとしてCG等も取り入れる。●クリエーターコース（O2/NT）（期間半年・昼週2回、夜週4回　定員各25名　試験なし）

■特別コース（予定）●Aliasスペシャリスト（期間3ヶ月）

試験日　第1回3/15&3/16（締切3/11）　第2回　3/22&3/23（締切3/18）　第3回　3/29&3/30（締切3/25）　いずれも試験内容未定

※その他詳しくはお電話にて上記連絡先へお問い合わせください。

Game School Information

抜群の設備と環境を誇るキャンパスで、
なりたい自分になる

日本工学院専門学校
日本工学院八王子専門学校

日本工学院専門学校　〒144　東京都大田区西蒲田5-23-22
日本工学院八王子専門学校　〒192　東京都八王子市片倉町1404-1
ホームページURL　http://www.neec.ac.jp/
0120-123-351
0120-444-700

日本工学院専門学校

日本工学院八王子専門学校

Point

1．歴史のある、日本屈指の専門学校
2．広々としたキャンパスに最新の設備
3．技術を重視し、クリエイターを育成

日本工学院は、蒲田と八王子にキャンパスがある。半世紀という長い歴史に培われた豊富な専門学科と授業内容に定評があり　とくに設備面での充実度は群を抜いている。ゲームやマルチメディア系学科の歴史はまだ浅いが、コンピュータ系やアート系学科の豊富な蓄積が継承され、内容的にはきわめて高レベルだ。
　就職面でも長年の歴史の中で優良企業との関係も深く　またマンツーマンでの就職カウンセリング　全国的な「校友会」をバックにしたUターン就職支援、18000社を網羅したコンピュータのオンライン企業情報検索システム　さらにインターネットによる企業情報収集システムなどが完備されており　高い就職決定率を誇っている。日本工学院のマルチメディア＆アート系の有効求人倍率は、約10.6倍。支援環境の充実度に加え　スペシャリストは就職に強いということを　自ら実証している。

学校&授業　広々としたキャンパスで学習。充実した授業内容も定評

日本工学院の大きな特色のひとつが、専門学校ながら　キャンパスがあるということだろう。蒲田校は、セントラルプラザを中心に1号館から11号館まで　それぞれのキャンパスが有機的につながったカレッジタウンが形成されている。食事もできる休憩スポットや、ホール、体育館、3万冊の蔵書とゆったり自習できる図書館などがそろい、潤いのある学生生活が実現している。
　また雄大な自然に囲まれた八王子校は、最新鋭のコンピュータなどの教育機器が完備された教室、研究室が集まったシンボルタワーを中心に、スタジオ棟や実験棟。国際会議も開催できるホール、さらにグラウンドや体育館、野球場、ゴルフ練習場、テニスコートも併設され、まさにインテリジェント　キャンパスと呼ぶにふさわしい機能的な環境が実現している。
　こうした充実した環境が実現している理由は、歴史の長さ。開校は1947年、二分の一世紀という歴史を誇り　これまでテレビ技術や電子工学といったその時代時代の先端業界に対し、多くの優秀な人材を輩出してきた。現在の専門は7系統、全53学科（蒲田校、八王子校合計）と豊富な学科をそろえ、とくにコンピュータ系とアート系の学科は一般企業からも評価が高い。
　マルチメディア＆アート系としては、マルチメディア科とマルチメディアアート科を2本柱に、その他にもコンピュータミュージック科、パソコン　ネットワーク科、インターネット科などの各学科を設置。授業内容は、たとえばマルチメディア科であればC言語をベースに、C++、VisualBasic。機材もWindowsマシンやPower Macなどをそろえ、関数を使ってグラフィックを制作するといった、基本技術の習得に重きをおいている。学科の卒業者の活躍舞台は、ゲームメーカーやCGプロダクションが中心。時代が求めるクリエイターになるための恵まれた環境の中、学校で学んだ基本的な力、言語での開発力やインタラクティブな技法は、実際の仕事の場面でも大いに役立っていく。

生徒　一番信頼できる学校を選びました

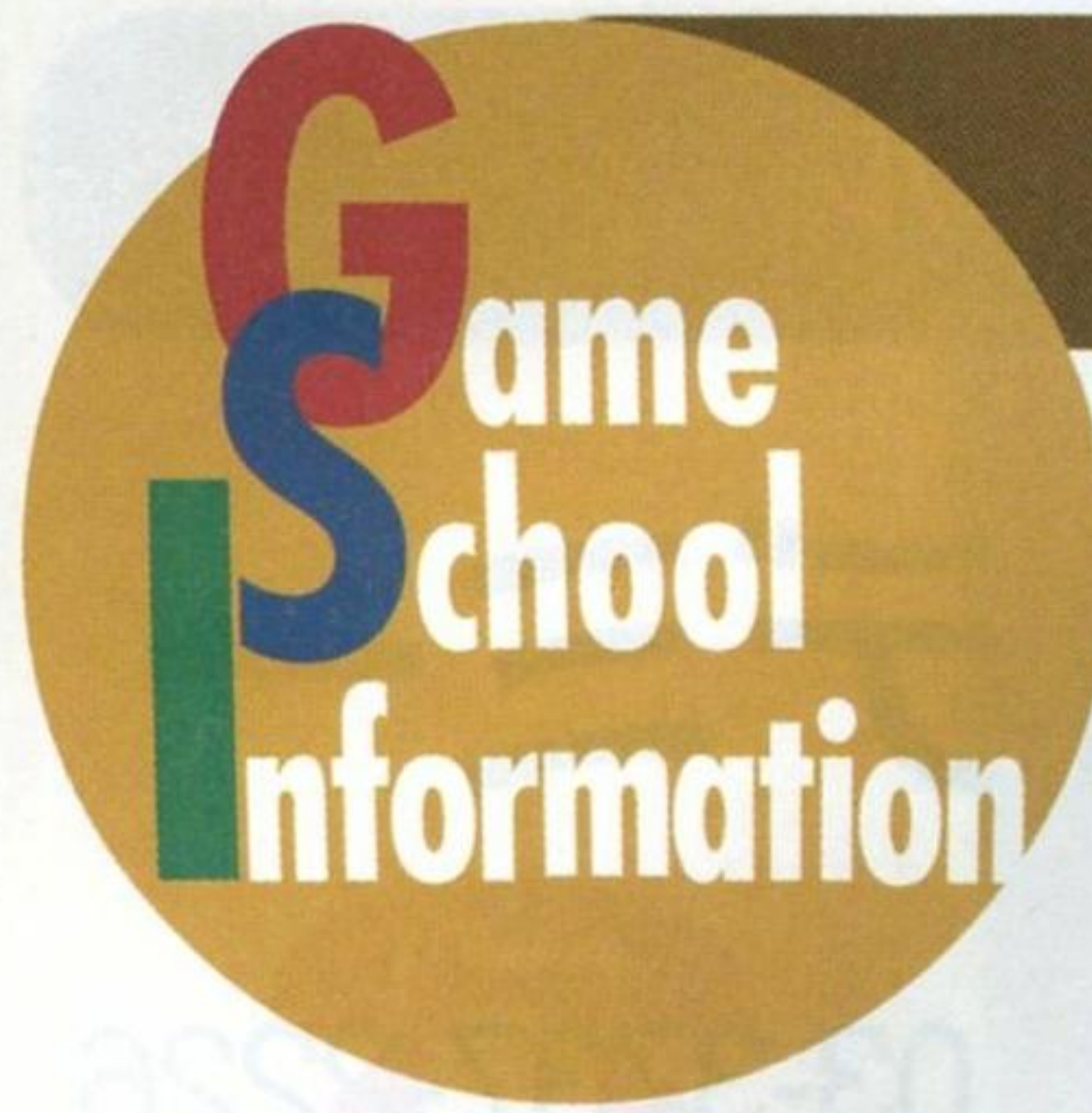
小学校の時は親からゲームは禁止されていたので　前々から98やMSXなどのパソコンを使ってBasicでゲームを組んだりしていました。高校の時、ゲーム制作会社でアルバイトも経験し、卒業時には大学に行くかどうか悩みましたけど　大学にはゲーム科はありませんから　高校の先生に相談したところ　一番信頼できる学校として日本工学院を推薦してもらいました。

山本純也
マルチメディア科　2年

　講義内容としては、C言語でゲームのプログラムを組んだりデータの構造や格納の仕方、ツールの使い方などを勉強しています。今は、グラフィックやシナリオ担当の仲間と組んで　卒業制作としてひとつのゲームをつくっています。授業のためのコンピュータ本体はもちろん、スキャナ等の周辺機器も豊富にありますし、インターネットも使えるので　勉強のための環境は特に充実していますね。
　昔、BasicとMSXでゲームをつくっていたときに比べて　雲泥の差です。日本工学院は歴史と実績のある専門学校ですが、実はマルチメディア科は、私たちが第一期生なんです。後に続く人のために、責任は重大ですが、マイペースで勉強を続け　自分の好きなゲームのメーカーに入れればいいと思っています。

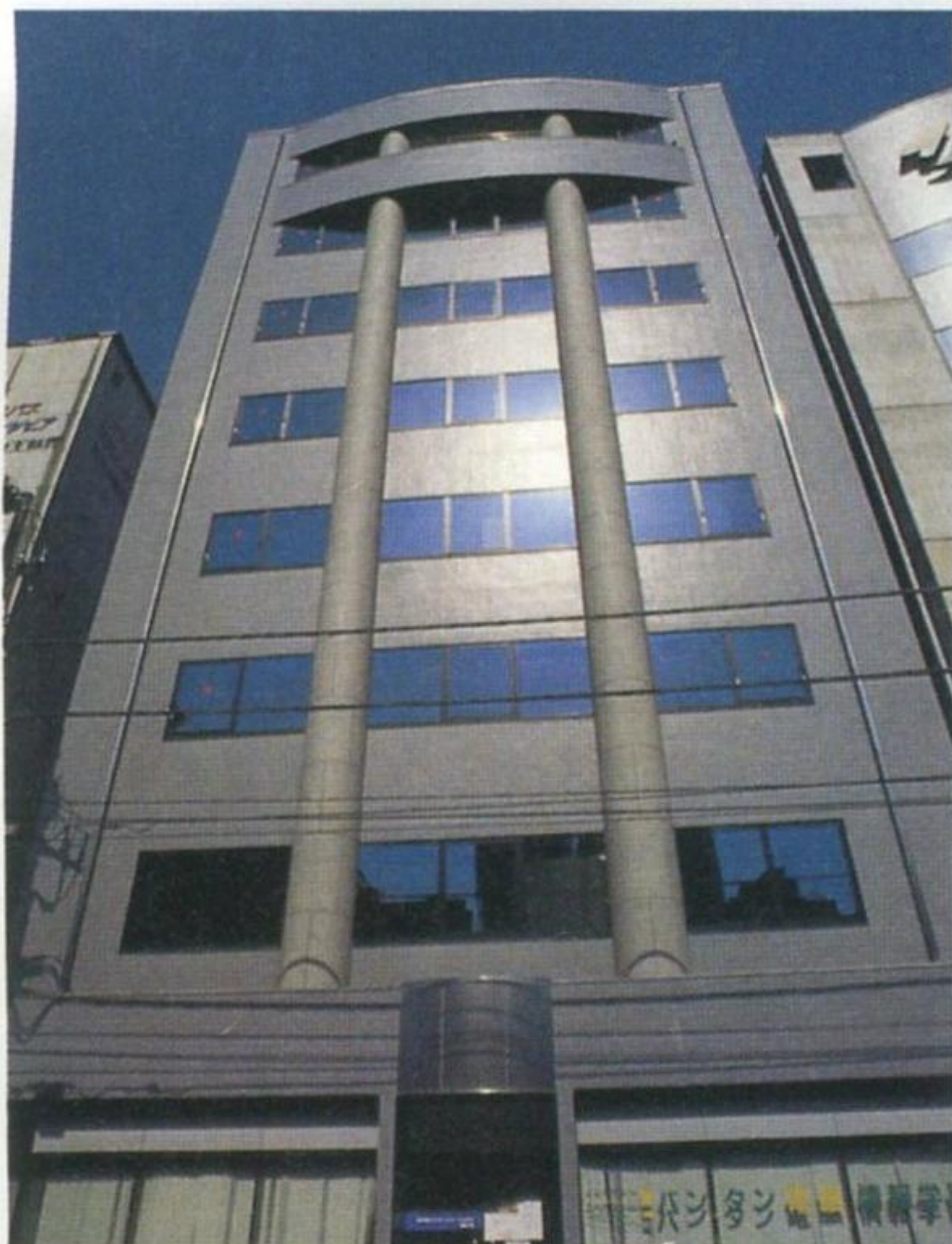
入試情報

■日本工学院専門学校　[募集学科　定員]　●マルチメディア科（ゲームソフト/CG/デジタルクリエイターコース）（2年　320名）●インターネット科（2年　80名）●パソコン　ネットワーク科（2年　80名）●情報処理科三年制（3年　80名）●情報処理科（2年　昼160名　夜80名）●コンピュータミュージック科（2年　80名）●マルチメディアアート科（デジタルデザイン/メディアアート/映像メディアコース）（2年　120名）ほか
■日本工学院八王子専門学校　[募集学科　定員]　●マルチメディア科（ゲームソフト/CG/デジタルクリエイターコース）（2年　320名）●パソコン　ネットワーク科（2年　80名）●インターネット科（2年　80名）●情報処理科三年制（3年　80名）●情報処理科（2年　160名）●コンピュータミュージック科（2年　40名）ほか
[選考方法]（各学校共通）推薦　一般入学●出願受付順に書類選考し、合否を決定します。（三年制は募集要項を参照）●合否の結果を　出願者宛に郵送で通知します。
■募集期間およびその他のお問い合わせについては上記までご連絡ください

Game School Information

最高の教育環境が生みだす 新進気鋭のゲームクリエイターたち

バンタン電脳情報学院

〒150　東京都渋谷区東3-22-14

0120-51-0505

Point

1．業界で活躍するプロフッエショナルが務める講師陣

2．業界の動向に合わせて、毎年更新されるカリキュラム

3．万全のバックアップから生まれる高い就職率

「バンタン電脳情報学院」は、バンタンデザイン研究所の30年におよぶ教育ノウハウを引き継ぐ独立系ゲームスクール。他校にはないバンタンならではの特徴は数々ある。まず　実際に業界で活躍しているプロフェッショナルを講師に迎え　業界と同レベルのマシンと業界の動向に基づいたカリキュラムを用意していることだ。ゲームビジネスの流れが変わったら　カリキュラムも柔軟に変更していく。いわば　実際の開発現場により近い形で授業が行われているのである。さらに特徴的なのは細かく分かれた専攻コースだ。コースはゲームクリエイトが4コース　コンピュータグラフィックスが2コース　マルチメディアが2コース。またエンターテイメントメディア専攻という4年制ゲーム開発研究コースもあり　2年制からの編入も可能など専門性の高い、より高度な知識が習得できるシステムとなっている。さらに特徴的なのは、高い就職率であり　希望職種への就職決定率は82.5％におよぶ。バンタン電脳情報学院は、ゲーム業界の狭き門を打ち破るゲームスクールでもある。

学校より　きめ細かな就職ガイダンス 第1線で活躍するOBも多い

教務部
永島正志さん

当学院は設立6年目を迎え、既に600名以上の卒業生を送り出しているんですが、メジャーなタイトルを開発したOBや小説を出版したOBがいたりと　それぞれに頑張って活躍してくれているようです。中には他校で講師を勤めているOBもいるくらいなんですよ。

私も様々な企業を訪問させていただいていますが、当学院の卒業生は高い評価をいただいているようで　私も誇りに思っているんです。来年度からは卒業生のネットワークを利用して　後輩達の指導や就職活動にも協力してもらう予定なんです。実際、卒業しても教務部を訪ねてくれるOBは多いですし、OBによる就職ガイダンスを開催したり　OBの会社に学生をスカウトしてもらったりもしているんですよ。

卒業生がこうして活躍してくれるのも、独自の実践的教育による成果のひとつだと思っています。当学院は業界で活躍している方々に講師を勤めてもらっていますから　業界のノウハウがたくさん集まっているわけです。こうした情報を出し合って　よりよいカリキュラムを作るために毎年研究を続けているんですよ。業界の動向も講師を通じてリアルタイムで入ってきますから　コース編成等も柔軟に対応しています。98年度からはインターネットをプラットフォームにしたクリエイターの育成を行うコースも新設する予定なんです。

このように、当学院はかなり業界と近い環境で教育を提供していますが　その中で知識や技術を習得していくには、どうしても本人の努力が必要になってきます。前向きに授業に取り組んで　わからないことがあればわかるまで徹底的に追求する姿勢が大切になるんです。ゲーム業界で活躍するという目標を実現するためにも、知識習得にとことん貪欲であってほしいと思います。

文化祭　著名クリエーターも作品を鑑賞

バンタン電脳情報学院には、学院祭としての特別なイベントであるとともに、学生の可能性を表現する場として用意されたスペシャル　ステージがある。それが学生主催の作品制作展である「バンタン　クリエイターズフェス」だ。ここには全学生がゲームやCG　映像、サウンドトラックなどの分野において自信作を発表し、それら出展された全作品の中から　著名クリエイターや各メーカーなどを含めた審査員の方々がその年の最も優秀な学生作品を選出する。一般来客者はもちろん、著名クリエイターに作品を批評してもらうことは、将来、クリエイターとして羽ばたきたい学生にとっては大きな転機となるもの。実際、この「バンタン　クリエイターズフェス」で大賞を受賞したグループは、これを機にゲームソフト会社を設立し、現在、業界の第一線で活躍している。そのほか受賞作品には商品化の話が飛び出すなど　学生にとっては大きな励みとなるイベントとなっている。

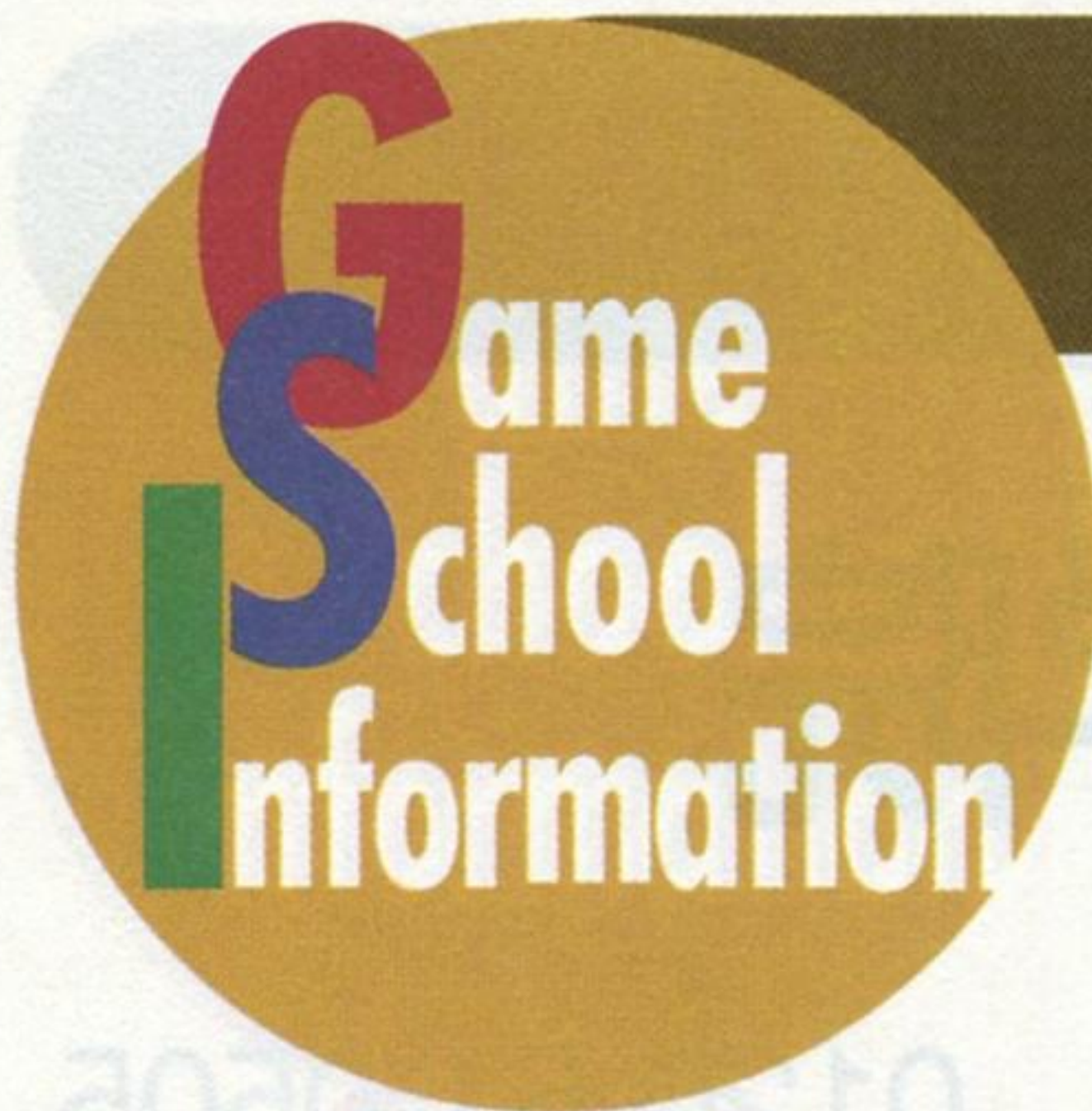
日程　3月1日～2日
会場・EBIS 303

入試情報

●2年制一般入学
[受付期間]第3期2月1日～2月28日　第4期3月1日～3月22日
※各期の募集締め切りは当日消印有効。ただし、定員に達ししだい締め切ります
[選考方法]　一般常識　感覚テスト　作文　適性検査　面接
(13:00～17:00の間で行います)
●4年制入学
[選考方法]　筆記試験　小論文　適性検査　面接（13:00～16:00の間で行います）
※推薦入学など、さらに詳しいお問い合わせは上記の電話番号までご連絡ください

定員残数（2月10日現在）

コース名	残数	コース名	残数
グラフィックデザインコース	16	ゲームデザインコース	17
コンピュータアニメーションコース	14	シナリオ&ライターコース	13
ビジュアルクリエイトコース	25	ゲームグラフィックコース	20
デジタルサウンドコース	14	ゲームプログラムコース	25
		ゲーム開発研究コース	20

Game School Information

ゲームを知り尽くしているゲームスクール

アイマックス　アカデミー

〒144　東京都大田区西蒲田6-36-11　西蒲田NSビル

03-3737-2226

Point

1．ゲームメーカー直結で即戦力養成

2．社会人や大学生のために夜間コースを設置

3．最新鋭のマシンと開発ツールを用意

アイマックスアカデミーの母体となっているのは、業界屈指の技術基盤を誇るゲームメーカーの株式会社アイマックス。ここで培われた技術　開発ノウハウ　そしてマーケットの最新情報が、アイマックスアカデミーにもしっかり受け継がれている。講師陣は実際にゲーム開発に携わっている経験者ばかり。各科目は、基礎力にじっくり取り組み、実際の仕事に通用する実践力を磨いている。だからゲーム業界をめざす者が知らなければならないすべてのことを　アイマックスアカデミーで学ぶことができるだろう。

プログラム　グラフィック　サウンドクリエイト　プランニングと　ゲーム制作に欠かせない各コースを最新鋭の環境とともに用意。また一般の学生やサラリーマンなど　一度社会に出てからゲームクリエーターをめざしたい人のために、夜間コースが設置されているのも嬉しい。

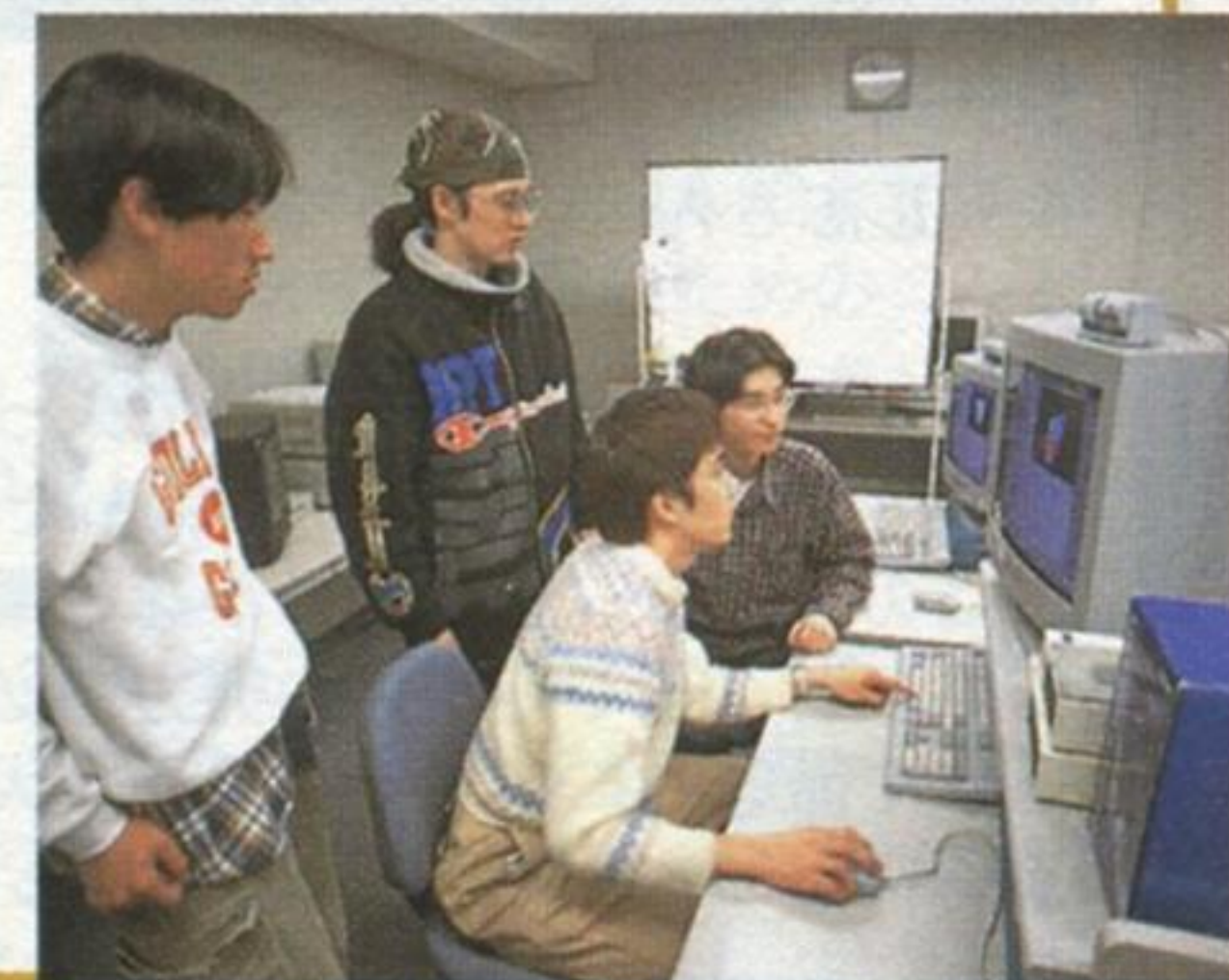
学校より　これからのゲーム業界をになう トップクラスの人材を育成

コンシューマ　スクール事業部
河野光二さん

ゲーム業界の人材不足が指摘されてから久しく経ちます。しかし事態は一向に改善される気配がありません。この理由としてもともとゲームの制作会社には、中小規模の会社が多く　なかなか新人の教育にまで時間や予算を回すことができないという事情がありました。それが「アイマックスアカデミー」が誕生する大きな背景でした。当アカデミーの母体となっているのは、総合アミューズメント企業として知られる株式会社アイマックスです。同社は、アーケードゲームから家庭用ゲーム機、パソコン用ゲームまで　さまざまなゲームを開発してきた実績を持ち、その技術基盤は業界でも指折りとの定評をいただいています。

当アカデミーの講師陣は、この株式会社アイマックスで実際にゲーム制作に携わっている者をはじめ、ほとんどが現在業界の第一線で活躍されている方々です。このため実践で培われた貴重な知識、技術、ノウハウを　当アカデミーで学ぶことができます。ハードウェアやツールの環境も、すべて最新鋭の、実際の開発環境と同程度のものそろえました。こうした環境を活かすことで　単なるコンピュータ技術ではなく　人気ゲームを制作するのに必要な最新のコンピュータ関連知識を得ることができます。また夜間コースも用意していますので　社会人の方でもゲームクリエーターへの道をめざせます。就職に関しても、業界との太いパイプを活かして最新情報を得ることができるので　就職相談を行う際、個々の企業の特徴や活躍できる資質、向き不向きなどを　学生に的確にアドバイスすることができます。当アカデミーの目的は、あくまで即戦力のゲームクリエータを育てることにあります。そのための環境整備には、つねに細心の配慮を続けていくつもりです。

Course　入学後も適性に合った コース選択が可能

アイマックスアカデミーのカリキュラムは、プログラム科、グラフィック科、サウンドクリエイト科、プランニング科という4つの柱に分けられる。本アカデミーのユニークな点として　ゲーム制作本科に入った学生は、まず夏休みまで全員で概論を学び、その後希望のコースを決められるところにある。つまり夏までの段階で基本を学びながら　自分の適性を見きわめ、それからそれぞれの素質を磨いていくことができるというわけだ。また卒業作品も、各科のチームワークによって制作されていく。大型化するゲーム開発は、今や数十人というプロジェクトによって進められていくので　個々の専門技術はもちろんのこと　共同で作業を進めていけるチームワークやコミュニケーションの能力となる。そういったスキルも学んでいけるだろう。卒業作品はCD-ROM化され　就職活動に活用されていくのだ。

入試情報

[募集科目／募集人員]<ゲーム制作本科>　●プランニング科（ゲームの企画）●プログラミング科（プログラマーの育成）●グラフィックス科（グラフィックデザイナーの育成）●サウンドクリエイト科（ゲームサウンドクリエイターの育成）
全日2年制（月～金　10:00～15:40）　募集人員100名
夜間1年制（週2回　19:00～21:30）　募集人員 30名
[学費]●全日2年制　1年次　131万円（税別）、2年次111万円（税別）
●夜間1年制　前期（基礎編）35万円、後期（実践編）30万円
[入学資格]●18歳以上（義務教育を修了した方）
[入学試験]●適性診断、作文、面接（推薦入学の場合、作文免除）

■願書受付中（本年度生3月末締切。以降来年度生、入学試験随時開催）
■学校見学随時開催（要電話予約。平日　休日、都合のよい日をご指定ください）
■本校の特徴
●最新開発技術にいち早く対応（年度によって　カリキュラムが現場に即した内容に変更されます）●現1年生、サターン専用機材にて学習中 ●最新機材、INDYを導入（最先端のグラフィック技術が体験できます）●入学4ヶ月は、全員ゲーム一般の基礎学習。9月より適性、希望、能力によって　専科にクラス分けによる徹底指導 ●ゲーム制作は、市販ゲーム機対象の本格的なチーム制作 ●講師陣は、ゲーム制作経験者による現場レベルの実践的な学習